lgien bfr 159,- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 ISSN 0946-6290 B 41045 COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

3/97 DAS PRO[...]ZIN FÜR PC-SPIELER

NUR 7,50 DM + CD-ROM

Constructor
SimCity plus Command & Conquer

Ecstatica 2
Neue Ellipsen-Action von Psygnosis

Starfleet Academy
Der Traum aller Star Trek-Fans: Die Enterprise-Simulation

MIT CD-ROM

Ihr AOL Zugang:
Reg. NR.
3Y – 8556 – 9320
Reg. Paßwort:
STANZA – GAINLY

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL
Spieletips zu:
Das Schwarze Auge 3
C&C Alarmstufe Rot
F1 Grand Prix 2
Diablo, Risiko u.v.m.

Getestet: Sim Park, Fallen Haven, Pinball 97, Bazooka Sue u.v.m.
Hardware im Vergleich: 3D-Beschleuniger und V.34-Plus Modems





Einmalig!

Offiziell lizenziertes UEFA Champions League Spiel mit allen Original-Clubs und Kickern der Saison 96/97.



Wen kauft Juventus Turin als Nächsten?

Mit dem Mannschafts- und Spielereditor sind Spieler-Transfers ganz leicht durchführbar.

Zu wenig Puste für 90 Minuten Pressing?

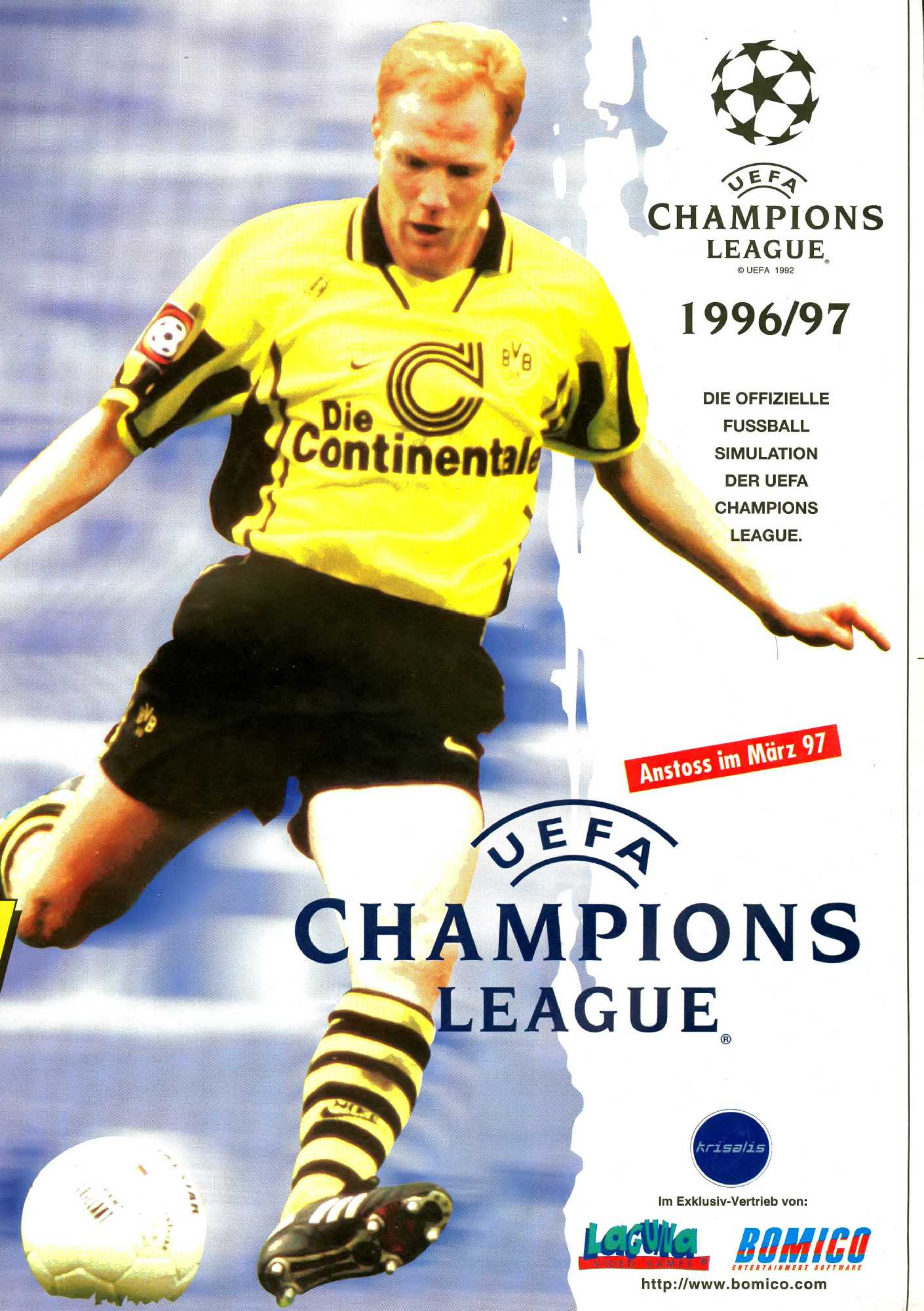
Kein Problem, die Taktik der Mannschaften ist jederzeit änderbar.

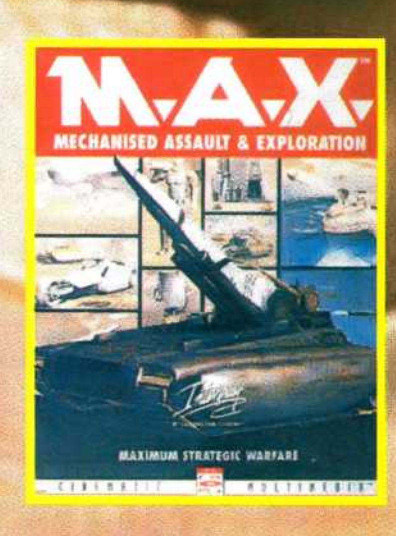
REIF FÜR DEN CUP!

Das einzige offiziell lizenzierte UEFA Champions League Spiel für 1996/97!






UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992
1996/97
DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.
Anstoss im März 97
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
krisalis
Im Exklusiv-Vertrieb von:
Laguna
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com



M.A.X.
MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION
MAXIMUM STRATEGIC WARFARE



Interplay

AUFTAKT...

Es tut sich etwas! Zugegeben, in Sachen Spieletests fiel dieser Monat etwas dünn aus, dafür können wir Ihnen eine neue Rekordzahl von Vorschauberichten präsentieren. Beweis genug, daß die Branche keinesfalls Winterschlaf hält, denn die ersten Highlights sind bereits in Kürze zu erwarten. Bis dato beschäftigte sich die gesamte Redaktion ausgiebig mit Blizzards Hit Diablo. Krieger der 36. Stufe stritten sich mit Magiern der 40. Stufe herum (sah schlecht aus für den Krieger!), bis - ja bis im Internet ein Cheat-Editor zu finden war. Lesen Sie dazu doch bitte auch unseren offenen Brief auf der letzten Heftseite!

Während der **Spielwarenmesse in Nürnberg** platzte eine weitere Bombe. Angeblich soll Branchengigant **Bomico**, noch vor knapp einem Jahr von Philips Media übernommen, jetzt vom französischen Hersteller **Infogrames** (die mit den Schlümpfen!) gekauft werden. Bomico vertreibt in Deutschland zahlreiche Spiele der namhaften Hersteller **Blizzard** (Diablo, Warcraft 2), **Activision** (bald kommt Interstate '76, Dark Reign, Blast Chamber), **Empire** (Pro Pinball bald mit Nachfolger), **Ocean** (Tunnel B1) oder auch **Philips Media** (Down in the Dumps). Außerdem konnten sich die Kelsterbacher bei Spielern nachdrücklich durch ausgezeichnete Übersetzungen wie etwa für die **Simon the Sorcerer**-Serie von Adventure Soft empfehlen. Wie es bei Bomico weitergehen soll und wie, wann und wo die angekündigten Spiele in Deutschland erscheinen, war zum Redaktionsschluß noch nicht bekannt, auf jeden Fall werden wir Sie auf dem laufenden halten.

Unterdessen schlugen die Prozessor-Könige von Marktführer **Intel** der Konkurrenz wieder mal ein Schnippchen. Die neue Pentium-Generation mit **MMX-Technologie**, bisher erhältlich mit 166 und 200 Megahertz, brachte bei unseren ersten Tests tatsächlich Geschwindigkeitszuwächse bis zu 20%. Dank eines aufgebohrten Cache-Speichers von jetzt 32 KB und über 50 zusätzlichen Befehlen werden Multimedia-Anwendungen und Spiele besonders unter Windows 95 beschleunigt. Die Spielehersteller scheinen überzeugt von der neuen Technologie, sind doch bereits mit **Ubi Softs Pod** und **Segas Virtual On** die beiden ersten MMX-Rennspiele angekündigt worden. Sparfüchse unter Ihnen sollten sich aber auch freuen. Mit der Einführung der neuen Referenzklasse hat Intel **Preissenkungen** für die herkömmlichen Pentium-Chips angekündigt. Sie sehen also, die Branche schläft wirklich nicht! Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Action Team!

Christian Müller | **Christian Bigge** | **Alexander Geltenpoth**



In letzter Minute

Folgende Titel schafften es nicht mehr ganz in diese Ausgabe, werden aber im nächsten Monat ausgiebig getestet:

G-Nome

Die Action-Umsetzung des neuen Battle-Universums von 7th Level wartet mit einigen Design-Schmankerln auf. Sie treten als Einzelgänger gegen die Übermacht der Darkens, Scorps und Mercenaries an. Ganz im Mechwarrior-Stil stehen Ihnen eine Vielzahl von Kampfrobotern zur Verfügung.



Zudem müssen Zäune umgangen, Computercodes geknackt und Gefangene befreit werden. In über 15 Missionen wird in hochauflösender Grafik ein Action-Feuerwerk abgebrannt.

Dominion

Geht es jetzt C&C Alarmstufe Rot an den Kragen? 7th Levels Echtzeit-Strategie-Spektakel könnte das Zeug dazu haben. 56 Missionen, vier Parteien, unzählige Rendereinheiten, 25minütige Zwischensequenzen und Grafik-Auflösungen von bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkten bietet Dominion. Natürlich



wurde ein Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler und die Internet-Anbindung nicht vergessen. Also aufgepaßt Basis-Bauer, in der nächsten Ausgabe soll bereits die getestet werden.

The Need for Speed 2

Electronic Arts scheucht diesmal zehn Traumwagen über sieben Kurse auf der ganzen Welt. Verschiedene Fahrbahnuntergründe, eine komplett neue, viel detailliertere Grafik-Engine und ein packen-



der Mehrspieler-Modus sollen für Fahrspaß pur sorgen. Im Liga-Modus wurden zwölf Computergegnern eigene Charakterprofile verpaßt. Ein eigens komponierter CD-Soundtrack wird das Geschehen auf den Pisten lautstark untermalen.

Die Hauptgewinner unseres Warcraft Leveldesign-Wettbewerbs stehen nun fest:

1. Platz, „103-2.pud"
Dominik Beck, 85521 Ottobrunn

2. Platz, „106-1.pud"
Michael Fügemann, 04347 Leipzig

3. Platz, „europe.pud"
Nico Schroeter, 12249 Berlin



SEITE 60

TEST DES MONATS: Ecstatica 2

Neben Alone in the Dark war Andrew Spencers Ecstatica eines der großen 3D-Action-Adventures. Auch im zweiten Teil setzt der kreative Engländer seine Spielewelten wieder aus Ellipsen zusammen, die dem Spiel eine ganz eigene Atmosphäre verleihen. Um zahlreiche Features erweitert, steigert der Nachfolger seine alten Spielspaßtugenden mit SVGA-Grafik und toller Soundkulisse.

INHALT

RUBRIKEN

SEITE 26

THEMA DES MONATS: Constructor

Einen erfrischenden Genre-Mix präsentieren Acclaim und System 3 mit Constructor. Als eine Art Grundstücksmakler müssen Sie eine Siedlung aufbauen und gegen wenig zimperliche Konkurrenten verteidigen. Darauf dürfen sich jetzt schon alle Siedler-, SimCity- und Command & Conquer-Fans freuen.





AKTUELL

VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 52

VORSCHAU: Starfleet Academy



Interplay macht den Traum vieler Star Trek-Fans endlich wahr. In Starfleet Academy darf man sich als junger Kadett selbst hinter das Steuer der Enterprise klemmen und Klingonen oder Romulanern ein paar Protonentorpedos über den Pelz brennen.

SEITE 110

SPIELETIPS: Diablo





Auch wenn bei Blizzards Action-Rollenspiel jeder neue Gang in die Dungeons neu aussieht, erfahren Sie in unserem Guide alles Wichtige, um Diablo ohne Bedenken gegenübertreten zu können: Kampf- und Zauberstrategien, der beste Einsatz der vielen Ausrüstungsgegenstände, der richtige Charakterausbau.

AB SEITE 152

V.34 Plus Modems und 3D-Beschleuniger

Die neuesten Hardware-Generationen aktuell bei PC Action im Test. Welches Modem soll ich kaufen? Halten 3D-Beschleuniger, was sie versprechen?




Ruhe in Fetzen!
Die Demo erhalten Sie unter
www.beam.com.au
© 1996 Beam Software. KRUSH, KILL 'N' DESTROY ist ein Warenzeichen von Melbourne House
Vermarktung und Vertrieb durch Electronic Arts.
Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene
Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der
Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.
Melbourne House

INTERAKTIVER FILM

ACTION ADVENTURE

FLUGSIMULATION

Christian Müller

Nach all der Hektik und Veröffentlichungshysterie zum Ende des vergangenen Jahres legen viele Hersteller momentan eine merkliche Verschnaufpause ein. Glücklicherweise setzte Psygnosis mit Ecstatica 2 noch einen deutlichen Akzent in diesem Monat. Doch wie die zahlreichen und außergewöhnlichen Previews in dieser Ausgabe zeigen, ist dies nur die Ruhe vor erneuten Stürmen.


Under Pressure

Typherra

BMG setzt auf neue 3D Engines

Die Bertelsmann-Tochter BMG Interactive hat mit 7th Levels Dominion nicht nur ein vielversprechendes Echtzeit-Strategiespiel in der Pipeline, sondern läßt derzeit von der Reaktor Media Group (Bermuda Syndrome) auch zwei interessante Action-Spiele mit neuen 3D-Engines entwickeln. In dem SciFi-Spiel Typherra (April) schlüpft man in die Rolle eines Kampfpiloten, der die Kolonialisierung eines neuen Planetensystems sichern soll. Natürlich kommt es dabei zur Konfrontation mit einer außerirdischen Macht. Eingesetzt werden im Spiel sowohl eine Indoor- als auch eine Outdoor-3D-Engine. Wenn man beispielsweise in einem Raumkampf ein Alien-Raumschiff abschießt und es auf dem nächsten Planeten abstürzt, ist es möglich, dort zu landen und das Wrack zu untersuchen. Beide Grafik-Engines verarbeiten ausschließlich Polygonkörper und sind mit einer neuen Schattierungstechnik namens Bumpshade ausgestattet. Durch diffuse Lichteffekte soll damit ein realistischeres Bewegungsgefühl erreicht werden. Weit weniger bekannt ist über das zweite Projekt mit dem Titel Under Pressure. Allerdings zeigen erste Screenshots, daß es sich um ein U-Boot Action-Simulation à la Schleichfahrt handeln dürfte.

Banzai Bug - ulkiger Insekten-Simulator

Grolier Interactive hat skurrile Ideen. In Banzai Bug, einer Art Action-Flugsimulator, übernimmt man die Rolle eines kleinen Käfers, der zusammen mit anderen Insekten in dem Haus eines Kammerjägers wohnt. Nicht gerade die beste Bleibe für seine Art, denn die ganze Familie haßt Chitin-Getier und macht leidenschaftlich Jagd auf alles, was krabbelt. Zusammen mit seinen Käferkumpels, einer Schnecke und einer Spinne plant Banzai den Bau eines Stinkulators, der mit entsprechenden Gerüchen die grausame Familie aus seinem Zuhause vertreiben soll. Man bugsiert Banzai also durch die Räume des Hauses, immer auf der Hut vor den Attacken seiner menschlichen Bewohner. Die Mutter greift beim leisesten Surren gerne zum Haarspray, während der Herr Papa sein erfinderisches Talent im Bau immer neuer mechanischer Käferfallen und Insektenklatschen auslebt. Und der kleine Bobby reißt mit Vorliebe allem Fliegenden die Flügel aus. Jeder Raum verfügt also über eine Reihe von Aufgaben und Puzzles, die gelöst werden müssen, bis alle Bestandteile des Stinkulators zusammengesammelt sind. Banzai Bug darf ab Mitte März geflogen werden.

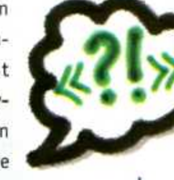




HIT-COUNTDOWN

ACTION		
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Apr 97
Into the Shadows	Triton	Feb 97
MDK	Shiny Entertainment	März 97
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Mär 97
ADVENTURE		
Blade Runner	Westwood	Jun 97
King's Quest 8	Sierra	Jun 97
Monkey Island 3	LucasArts	Apr 97
Outlaws	LucasArts	Mär 97
Floyd	Adventure Soft	Mai 97
Starfleet Academy	Interplay	Apr 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97
SIMULATION		
Comanche 3	NovaLogic	Mar 97
Falcon 4.0	MicroProse	Apr 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Juni 97
Red Baron 2	Sierra	Juni 97
INTERAKTIVER FILM		
Akte X	Fox Interactive	Jun 97

GERÜCHTE



Interplays dritter Streich: In einem Interview mit dem Internet-Nachrichtendienst CNet bestätigte **Interplay-Chef Brian Fargo**, daß man 1997 neben einer Reihe neuer Entwicklungen auch Fortsetzungen erfolgreicher Spiele plane. Fargo nannte explizit **Descent 3** und **Earthworm Jim 3**.



Peter Molyneux demnächst bei Eidos? Schon länger ist bekannt, daß der Bullfrog-Gründer nach der Beendigung von Dungeon Keeper seine ehemalige Firma verlassen will. In Branchenkreisen wird er seit kurzem mit der aufstrebenden Firma Eidos in Verbindung gebracht. Eidos verpflichtet derzeit hochkarätige Entwicklerfirmen. Bereits unter Dach und Fach sind die Verträge mit **Looking Glass** (Terra Nova, Flight Unlimited) und mit John Romeros ID-Software-Auffangbecken **Ion Storm**.

EIDOS INTERACTIVE

Glaubt man den Quellen des Online-Diensts des amerikanischen Magazins Next Generation, arbeitet **Sega** derzeit an der PC-Umsetzung des phänomenalen **Virtua Fighter 3**-Spielautomaten. Das spektakuläre Kampfspiel soll als erstes Sega-Produkt auf **DVD** (Digital Video Disc) Ende diesen Jahres erscheinen.

Isnogud - der Comic-Klassiker als Jump & Run-Spiel

Daß es Großwesir Isnogud im Reiche des Kalifen nicht leicht hat, durfte man schon in 22 Comic-Bänden miterleben. Nicht ganz so berühmt wie die seines geistigen Bruder Asterix, werden die Abenteuer des kleinen Isnogud seit 35 Jahren von keinem Geringeren als René Goscinny in Szene gesetzt. In Zusammenarbeit mit Microïds und dem französischen Fernsehen entstand nun zu einer TV-Cartoon-Serie das PC-Spiel als Jump & Run. Isnogud begegnet in den 15 SVGA-Levels über 50 Charakteren und schlägt sich durch über 500 Spiel-Bildschirme. Sein Ziel dabei hat sich seit seinem ersten Auftritt nicht gewandelt: „Ich will Kalif werden anstelle des Kalifen!".

Air Warrior 2 jetzt auch für Einzelspieler

Der Urvater der Online-Flugsimulatoren erhält in seiner Neufassung neben einer optischen Frischzellenkur auch einen echten Einzelspieler-Modus spendiert. In 35 verschiedenen Flugzeugen können die über 300 Missionen angegangen werden, bevor man sich via Internet in den Luftkampf gegen Fliegerasse aus der ganzen Welt stürzt. Auf den zur Veröffentlichung im April freigeschalteten Internet-Servern können sich bis zu 120 Piloten in jeder Arena tummeln.



The Quivering - Gameteks Grusel-Adventure

Ein ganzes Potpourri klassischer Horrorfiguren bietet Gametek in seinem neuen Grafik-Adventure auf. Josh, der kleine Neffe eines verrückten Wissenschaftlers, muß ständig die gruseligen Konsequenzen der fehlgeschlagenen Experimente seines Onkels ausbaden. Frankenstein, Dracula, der Werwolf von London und die lebende Mumie sind nur einige der Kreaturen, mit denen er es im Verlauf des Spiels zu tun bekommt. Zur Steuerung wird eine 360°-Engine ähnlich Gremlins Normality verwendet. Schon im März sollen B-Movie- und Gänsehaut-Atmosphäre auf den PC gezaubert werden.





Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.


POWER PLAY:
Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei
von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.
PC PLAYER:
Action Fans: Installieren und staunen!
UNIVERSUM

WIRTSCHAFTSSIMULATION SPORT RENNSPIEL

Bricht nach dem Weihnachtsboom jetzt die große Öde über PC-Sportler und Wirtschafts-Experten herein? Die Antwort auf diese Frage kann nur klar und deutlich NEIN lauten! Auch wenn im Testbereich dieses Monats eine leichte Flaute herrschte, große Ereignisse werfen bereits ihre Schatten voraus. Mit Constructor können wir Ihnen schon jetzt einen innovativen Genre-Mix vorstellen, doch das ist erst der Anfang. Bereits im März soll Formel 1 von Psygnosis kommen, es folgen endlich einmal wieder Tennis-Simulationen, eine Fülle anderer Rennspiele und mit Hattrick Wins ein ernstzunehmender Konkurrent für den rehabilitierten BM 97. Wetten?

Flughafen-Manager

Erste Bilder gibt es jetzt vom **Flughafen-Manager** zu sehen, dem ehrgeizigen WiSim-Projekt der Flipper-Profis von **21st Century.** Tatsächlich haben sich die Engländer ein interessantes, bisher noch unbeackertes Feld in einem Genre ausgeguckt, dem nicht zu Unrecht häufig Stagnation vorgeworfen wird. Als angehender „Mr. Lufthansa" müssen Sie entweder einen internationalen Flughafen leiten oder dürfen mit Hilfe des Landschafts-Editors Ihren eigenen Mini-Airport generieren und sich dann gleich auch um den Aufbau einer neuen Fluglinie verdient machen. Bereiche wie Boden- und Notfalldienste sowie der reibungslose Ablauf des Luftverkehrs gehören genauso zu Ihren Aufgaben wie die Beaufsichtigung der täglichen Reinigung und die Zollkontrolle. Doch keine Sorge, Assistenten nehmen Ihnen die lästigsten Pflichten ab. Auf die Rollbahn geht es aber wohl erst im **Spätsommer,** bis dahin will 21st über 25 Airports und 16 Fluggesellschaften in das Programm integriert haben.



Ja, wo fliegen Sie denn? In der niedrigsten Zoomstufe wirken die riesigen SVGA-Jets tatsächlich wie mickrige Schmeißfliegen.

World Wide Soccer

Jetzt also doch! Überraschenderweise erfuhren wir von **Sega,** daß bereits die Synchronisierungsarbeiten für die **PC-Version** ihres Saturn-Blockbusters **World Wide Soccer** auf vollen Touren laufen und wahrscheinlich schon **im Mai** mit der Vollversion zu rechnen ist. Betrachtet man die Saturn-Variante und zieht man die geniale Umsetzung von **Sega Rally** heran, dürfte hiermit erstmals ernsthafte Gefahr für **EAs FIFA '97** bestehen. Ultrarealistische Animationen, zahlreiche, teilweise selbstablaufende Show-Einlagen der Kicker, vier verschiedene Perspektiven, 48 Nationalteams, Verletzungen und eine halbautomatische Zoomfunktion sollen



Im Saisonmodus stehen auch Flutlichtspiele an. Trotzdem noch zu hell für allzu grobe Fouls.



World Wide Soccer beeindruckte auf dem Saturn insbesondere durch samtweiche Animationen und sehr flüssiges Gameplay.

GERÜCHTE



Marketing-Gag oder Größenwahn? Laut Internet-Meldungen denkt **Interplay-Boss Brian Fargo** tatsächlich darüber nach, das zum Verkauf stehende Baseball-Team der **Los Angeles Dodgers** zu erwerben. Insider munkeln von einem Kaufpreis von etwas über 100 Mio. Dollar. Dazu Fargo: „Wenn wir wirklich die Dodgers übernehmen, brauchen wir die Hilfe von 10 Mio. Fans. Die sollen sich jeder ein Exemplar von **VR Baseball '97** für die PlayStation oder den PC kaufen." Aha, Herr Fargo!

Für die Neuauflage des **American Football-Games NFL Quarterback Club** in der Version 1998 hat sich Acclaim kein geringeres Zugpferd gesichert als den frischgebackenen Superbowl-Champion **Brett Favre** von den **Green Bay Packers.**

Für die nächste Generation der **EA Sports-Titel** will **Electronic Arts** zusammen mit dem Joystick-Giganten **Gravis** ein neuartiges **Multiplayer-Controlpad** entwickeln. Wahrscheinlich sollen dann bis zu acht Spieler an einem PC gegeneinander antreten können.

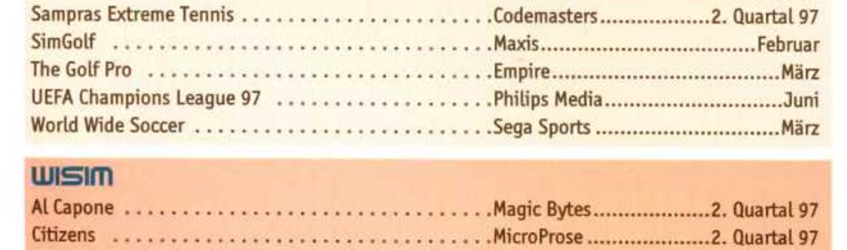
Noch einmal **EA.** Der Branchen-Riese beteiligte sich an der Spieleschmiede **Stormfront Studios,** die bereits an der Entwicklung von **Madden '97** beteiligt waren und augenblicklich **Andretti Racing** fertigstellen.

Papyrus, Rennspiel-Freunden bestens bekannt als Macher der **Indy Car-** und **NASCAR-Serie,** wird wahrscheinlich noch im Spätsommer eine **Formel 1-Sim** veröffentlichen. Da die teure **FIA-Lizenz** jedoch bereits ausgiebig von **MicroProse** und **Psygnosis** ausgeschlachtet wurde, soll **Grand Prix Legends** die alten Mercedes Silberpfeile der 60er Jahre wieder aufleben lassen.

HIT-COUNTDOWN

SPORT

Titel	Hersteller	Termin
4-4-2	Virgin	Juni
Actua Golf	Gremlin	März
Actua Tennis	Gremlin	März
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Juni
British Open	Looking Glass	März
Caddyhack	Virgin	April
Jack Nicklas 4	Accolade	März
NBA Jam Extreme	Acclaim	März
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	2. Quartal 97
PGA Tour Golf 97	EA Sports	März
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	2. Quartal 97
SimGolf	Maxis	Februar
The Golf Pro	Empire	März
UEFA Champions League 97	Philips Media	Juni
World Wide Soccer	Sega Sports	März



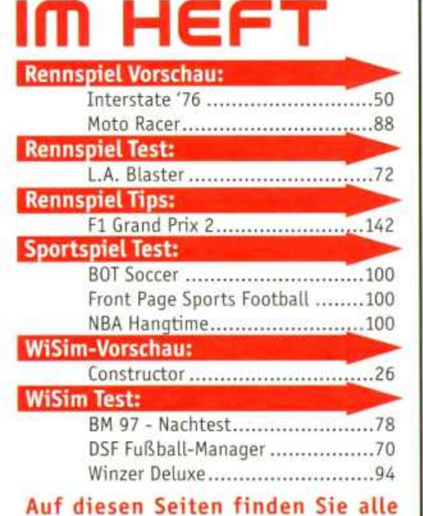
WISIM

Titel	Hersteller	Termin
Al Capone	Magic Bytes	2. Quartal 97
Citizens	MicroProse	2. Quartal 97
Flughafen-Manager	21st Century	September
Hattrick Wins	Ikarion	März
Herrscher der Meere	Attic	Juni
Theme Hospital	Bullfrog	Mai

RENNSPIEL

Titel	Hersteller	Termin
Dare Devil Derby	Mindscape	März
Demon Driver	Philips Media	2. Quartal 97
Formel 1 (3Dfx)	Psygnosis	März
Formel 1 (Direct X)	Psygnosis	Mai
Interstate '76	Activision	März
Mario Andretti Racing 97	EA	März
Maximum Roadrace	Gametek	März
Maxx	Greenwood	Februar
MicroMachines 3	Codemasters	2. Quartal 97
Monster Truck Rally	Psygnosis	März
Test Drive: Off Road	Accolade	Februar
Vette	MicroProse	2. Quartal 97
X-Car	Bethesda Softworks	2. Quartal 97

für ein ganz neues Fußballerlebnis am PC sorgen. Ein bis vier Spieler können in diversen Spielmodi gegeneinander antreten. Leider waren zum Redaktionsschluß noch keine PC-Screenshots zu bekommen, daher stammen die Bildschirmfotos von der Saturn-Version. Da Sega bei **World Wide Soccer** aber ähnlich wie bei Rally bis SVGA-Auflösung mit bis zu 65.000 Farben anbieten will, dürfte die Grafikqualität noch einmal leicht verbessert werden können.



IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.



Unten sehen Sie die neue Iconleiste. Auf den ersten Shots waren alle Teams original benannt!



Die Ascaron-Grafiker wollen mit den ausgeblichenen Zeichnungen den Stil der Zeit einfangen.

Anstoß 2, Vermeer

Noch eine faustdicke Überraschung! **Ascaron** kündigte die Fortsetzung zweier absoluter Spieleklassiker an. Der Fußball-Manager **Anstoß 2** wurde im Vergleich zu seinem überaus erfolgreichen Amiga-Vorgänger komplett überarbeitet und eigentlich in allen Punkten verbessert. Eine neue Grafik-Engine für Torszenen ist entwickelt worden, die Benutzerführung wurde auf Quick-Icons umgestellt, um schnelleren Zugriff auf die Menüs zu haben, und auch die Soundkulisse soll diesmal noch opulenter ausfallen, obwohl man sich bereits damals die Kommentator-Dienste von **Marcel Reif** sicherte. Glaubt man den Ankündigungen, muß sich Anstoß 2 **im Herbst** nicht hinter der Optionsvielfalt eines **BM 97** verstecken. Noch älter, aber keinesfalls vergessen ist die WiSim **Vermeer,** damals vom Spiele-Autodidakten **Ralf Glau** fast im Alleingang programmiert. Um ein großes Erbe antreten zu können, begeben Sie sich Anfang des 20. Jahrhunderts auf eine Jagd rund um den Erdball nach 40 Meisterwerken der Malerei. Ihr Reisekapital verdienen Sie sich durch die Anlage von Plantagen in der Dritten Welt. Die Thematik wurde durch zahllose Handlungsorte, Auktionen und falsche Fährten aufgepeppt, das gesamte Spiel natürlich dem heutigen Stand der Technik angepaßt. Schon **im März** dürfen Sie mit bis zu vier Gleichgesinnten höchstwahrscheinlich Ihren Kunstsachverstand unter Beweis stellen.

Riot

Eie weitere Variante von **Future Sports** stellt **Riot** von **Psygnosis** dar. Unzählige Teams treten in Cyber-Arenen in einem Spiel ohne Regeln an, bei dem eine Plasmakugel ins Tor befördert werden muß. Die wichtigsten Features: Netzwerk-Option, zehn wählbare Kamera-Perspektiven und HiRes-Modus. Schon **im Februar** dürfen Sie beweisen, wie stark Sie wirklich sind.



Harte Kerle im Cyberspace. Riot setzt auf knallharte Action.

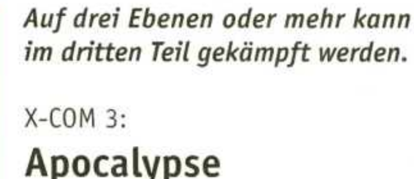
ROLLENSPIEL

STRATEGIE

Alexander Geltenpoth

Selten war Strategie- und Rollenspielern so viel geboten wie in dieser Ausgabe. Tips zu Alarmstufe Rot, Risiko, DSA 3 - Schatten über Riva und Diablo beseitigen die letzten Hindernisse vor der Endsequenz. Auch wenn die aktuellen Tests nicht gerade zu den Top-Titeln gehören, besitzen die in der Vorschau vorgestellten Spiele echtes Hit-Potential. Ein ganz neues Problem kommt zukünftig auf alle Internet-Spiele zu, das hauptsächlich die Genres Strategie und Rollenspiele betrifft. Mehr darüber lesen Sie im „Offenen Brief".





Auf drei Ebenen oder mehr kann im dritten Teil gekämpft werden.

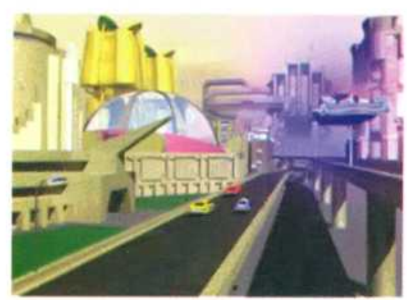


Um die einzelnen Figuren perfekt zu animieren, wurden solche Modelle erstellt.

X-COM 3:

Apocalypse

Der **dritte Teil** der klassischen **Strategie-Serie** von **MicroProse** wird auch etliche **spieltechnische** und **inhaltliche Neuerungen** bringen. Zum einen wird in den Kampfsequenzen **optional Echtzeit** angeboten, um etwas mehr Action in das sonst doch leicht trockene Spiel zu bringen. Außerdem stehen neue Befehle an die Squad-Einheiten zur Verfügung. Auf Wunsch sollen diese nun **kriechen** und **klettern** können. Den Aliens ist es gelungen, durch spezielle Geräte Teleporter auf die Erde zu öffnen und als Menschen verkleidet die Gesellschaft zu infiltrieren. Weitere neue **Spieloptionen** entstehen durch **Spionage** und **Verhör** dubioser Subjekte, wodurch Aliens entlarvt und ihre Technologien geklaut werden können. Gegen Ende des Spiels soll es sogar möglich sein, in die Welt der Aliens einzudringen und die Portale in unsere Welt zu zerstören. Etwa Mitte dieses Jahres dürfte **X-COM: Apocalypse** erscheinen.



X-COM: Apocalypse wird einige technisch interessante Zwischensequenzen enthalten.

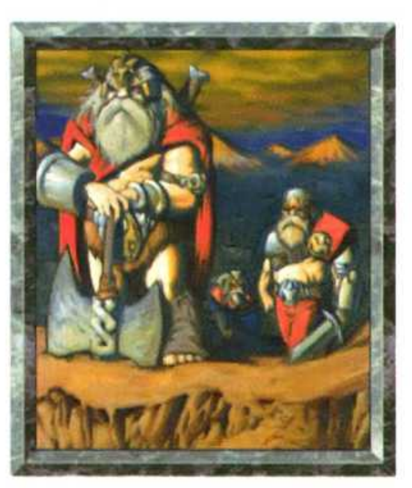


Links oben klettert ein Squadmitglied die Mauer hoch, optional auch in Echtzeit.



WarLords - The Dark Dwarves

Sofort fallen die wirklich hübschen Grafiken des Nachfolgers auf. In den ersten beiden Teilen war die gesamte Darstellung damit verglichen schon sehr spartanisch. Wer jetzt glaubt, **SSG** springe auch auf den Zug, optisch schöne Spiele zu machen, die aber dafür inhaltlich wenig zu bieten haben, täuscht sich gewaltig. **WarLords 3 - The Dark Dwarves** soll eine **überragende KI** be-





Alle Einheiten werden durch detaillierte Grafiken vorgestelllt.

GERÜCHTE



Westwood plant eine überarbeitete **Command & Conquer-Version** auf **DVD**. Der neue Datenträger hat eine **Kapazität** von **4,7 GB** und ermöglicht somit **zusätzliche Zwischensequenzen** in sogar noch **besserer Qualität**. Das Update soll noch vor Mitte des Jahres erhältlich sein. Laut Aussagen von Westwood wurden von Alarmstufe Rot weltweit 1,5 Millionen Stück verkauft und **300.000** verschiedene **Spieler** haben sich für **Multiplayer-Spiele** auf dem Server angemeldet. Auch zum zweiten Teil wird es wieder eine **Missiondisk** geben. **„Gegenangriff"** erscheint vermutlich noch im 2. Quartal 1997.

Squaresoft, eine bekannte Softwareschmiede für das **Nintendo** und neuerdings die **PlayStation**, hat angekündigt, zwei ihrer Spiele für den PC zu **konvertieren.** Die **Final Fantasy**-Serie ist in Japan extrem beliebt und auch in Deutschland weit verbreitet. Wie alle japanischen Spiele dieser Art, läßt sich Final Fantasy am ehesten ins Genre der **Rollenspiele** einordnen, auch wenn es hauptsächlich die Merkmale eines **Action-Adventures** aufweist. Gegen Ende des Jahres soll der fünfte und sechste Teil der Serie für den PC fertig werden.

Ron Millar, der Designer von **WarCraft 2**, **Diablo** und **StarCraft**, wechselt zu **Activision**. Dort wird er an dem Echtzeitstrategiespiel **Dark Reign** mitarbeiten. Weder **Veröffentlichungstermin** noch **Qualität** von **StarCraft** sollen laut **Blizzard** von dem Personalwechsel betroffen werden.

An einer **Fortsetzung** zu **Diablo** wird schon bei **Blizzard** gearbeitet. Nähere Informationen will Blizzard noch nicht publik machen. Ähnlich nichtssagend äußerte sich der Pressesprecher zu Spekulationen über **WarCraft 3**. Falls es einen Nachfolger geben wird, erscheint dieser garantiert nicht mehr 1997.

Diesen Monat soll ein weiteres Update zum **Online-Rollenspiel Meridian 59** allen Spielern zugeschickt werden. Das Update soll grafische Verbesserungen, eine größere Welt, mehr Quests usw. enthalten. Außerdem dürfte es bald eine **deutsche Fassung** des Online-Rollenspiels geben. **3DO** wollen anscheinend noch vor der Veröffentlichung von **Ultima Online** ihr Produkt mit konkurrenzfähiger Technik ausstatten.

Pagedown Computer veröffentlicht eine **WarCraft 2-Level-CD**. Über 1.000 neue Szenarien, Spielstände und Tips & Tricks sind auf der CD enthalten.

Info: Pagedown Computer,
Hannoversche Straße 142-144,
37077 Göttingen.



Zwei Dungeons und die obere Hälfte einer Burg.



Das überarbeitete Stadtmenü mit Einheitenproduktion.

sitzen, um auch Singleplayer-Spiele interessant zu gestalten. Außerdem wird es eine **Kampagne** geben und nicht nur einen Haufen einzelner Szenarien. Revolutionärste Neuerung ist aber sicherlich der **optionale Simultan-Echtzeit-Modus**, so daß in Multiplayer-Spielen alle gleichzeitig ziehen können und nicht aufeinander warten müssen. M.A.X. hat schon bewiesen, daß die simultane Spielweise alle rundenbasierenden Strategiespiele erst für Multiplayer-Gefechte interessant macht. Allerdings wird man sich noch mindestens bis Ende Sommer gedulden müssen.

IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

HIT-COUNTDOWN

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Termin
Dungeon Keeper	Bullfrog	März ´97
Pax Imperia 2	THQ	2. Quartal ´97
Magic: The Gathering	MicroProse	März ´97
StarCraft	Blizzard	4. Quartal ´97
X-COM 3	MicroProse	2. Quartal ´97
WarLords 3	SSG	3. Quartal ´97
Rebellion	LucasArts	2. Quartal ´97
Dominion	7th Level	März ´97
Conquest Earth	Eidos Interactive	April ´97

ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Termin
Lands of Lore 2	Westwood	2. Quartal ´97
Descent to Undermountain	Interplay	2. Quartal ´97
Fallout	Interplay	2. Quartal ´97
Return to Krondor	7th Level	2. Quartal ´97
Betrayal at Antara	Sierra	April ´97
Ultima 9	Origin	3. Quartal ´97
Ultima Online	Origin	2. Quartal ´97
Dark Earth	Mindscape	April ´97

DIE ETWAS ANDERE HITPARADE

QUIEK! Können diese Augen lügen? Floyds unvergleichliche Mimik dürfte mit zu den Highlights von Adventure Softs gleichnamigem Spiel gehören.

BLAST! Endlich können wir uns selbst in Captain Kirks Commander-Sessel fallen lassen: Zulu, Warp 9! Checkov, Schilde hoch und Protonentorpedos feuerbereit!

FLÜSTER! Die kleine Miette, Hauptdarstellerin in Die Stadt der verlorenen Kinder, gehört zu den angenehm anderen Computerspiel-Charakteren.

WROOOM! Delphine Softwares Moto Racer zeigt endlich einmal, daß auch zweirädrige heiße Öfen am PC verdammt viel Spaß machen können.

FUNKY! Interstate 76 von Activision bringt die 70er Jahre zurück. Zu heißen Funkrhythmen darf man sich mit monströsen Hemdkrägen und quietschbuntem Outfit über amerikanische Highways ballern.



BOOOM! Conquest Earth von Eidos verfügt nicht nur über die optischen Qualitäten, um im Genre der Echtzeit-Strategiespiele ganz kräftig einzuschlagen.



KICK! Gar nicht so übel. Auch wenn die Darstellung des Spielgeschehens im DSF-Fußballmanager nicht gerade High-End-Grafik besitzt, so ist sie doch verdammt zweckmäßig und übersichtlich.



GRUNZ! Meine Güte, kein Mensch hat etwas gegen wohlgeformte Kurven. Aber mußte es bei Bazooka Sue denn unbedingt ein Schweinerüssel im Gesicht sein? Sie ist doch schon blond.



UUÄÄHH! Völlig unkenntliche Einheiten muß man in War Diary durch die Landschaften bugsieren. VGA in dieser Form ist eben nicht mehr super.

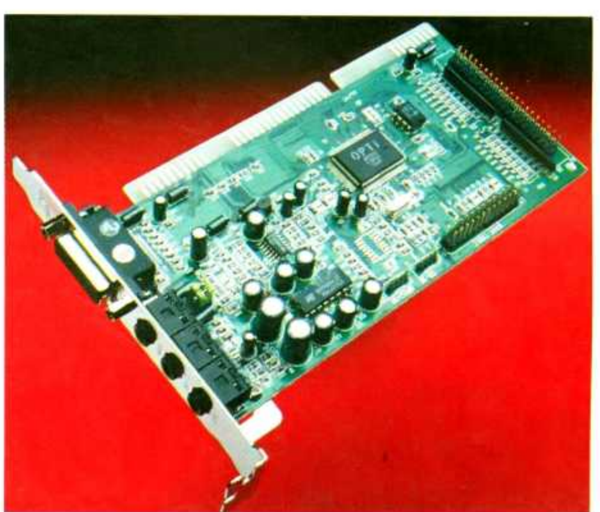
WINSEL! Auf einem 20.000 Dollar-Spielautomaten mag Midways Alienhatz im Kreise von ein paar Kumpels ja ganz amüsant sein. Am PC jedoch verwandelt man aber nur noch aufrechte Pixelhaufen in waagerechte.



Soundkarte zum Dumpingpreis

Nur 49 Mark verlangt Pine für die 16 Bit-Soundkarte Schumann. Diese ist kompatibel zur Soundblaster Pro und kann über einen Waveblaster-kompatiblen Anschluß mit einem Wavetable-Synthesizer erweitert werden. Unter Windows 95 wird die Karte dank Plug & Play weitgehend automatisch installiert. Auch sind Treiber für Direct Sound vorhanden, die für unter Windows 95 laufende Spiele wichtig sind. Unterstützt wird weiterhin der Vollduplex-Betrieb für ein gleichzeitiges Aufnehmen und Abspielen von Klängen. Zum Preis von 69 Mark bekommen Sie die Variante Schumann 3D, die zusätzlich über eine zuschaltbare Stereobasisverbreiterung verfügt.

Info: Pine Technologie Deutschland GmbH:
Tel. (02104) 9389-0 • Fax (02104) 9389-99



Die 49 Mark teure Soundkarte Schumann von Pine könnte im Grunde noch günstiger sein, wenn sich die Hersteller endlich dazu durchringen würden, auf die zusätzliche CD-ROM-Schnittstelle zu verzichten.

News Splitter

◆ **Grafikkarten bei Pearl:** Discounter Pearl hat seit kurzem auch Systemkomponenten wie Prozessoren, RAM und Grafikkarten im Programm - darunter auch Grafikkarten des Herstellers Cardex. Nur 249 Mark kostet die Cardex Challenger EV, die mit einem ET6000 Prozessor und 2,25 MByte MDRAM ausgestattet ist.

◆ **Die Dance Machine - ein virtuelles Tonstudio:** Von Marlboro Music ist soeben ein Kompositions-Programm erschienen, mit dem man seine eigenen Dancefloor-Hits selbst erstellen kann. Aus dem Soundarchiv mit 1.000 mitgelieferten Samples können über acht Tonspuren die verschiedensten Klangbausteine kinderleicht kombiniert werden. Die Dance Machine gibt es für DM 49,80 überall im Musikfachhandel.

◆ **MMX statt Pentium:** Eine Reihe von Herstellern liefern ihre Multimedia-PCs bereits auf Wunsch mit der neuesten Prozessor-Generation von Intel aus. Erste Rechner bekommen Sie unter anderem bei Compaq, Gateway 2000 und Vobis.

◆ **Prozessor-Upgrade:** Speziell für Besitzer älterer Hauptplatinen, die ein Nachrüsten schneller Pentium-Prozessoren nicht unterstützen, bietet der Hersteller Evergreen ein Upgrade-Kit mit schnellem Cyrix 6x86 P166+ Prozessor an. Der Preis liegt bei 529 Mark.

◆ **Fantasy Forest - Jump & Run mit Toffifee:** Wer sich mit den nussigen Karamel-Halbkugeln auch am PC vergnügen möchte, kann dies in dem neuen Werbespiel Fantasy Forest von Toffifee. Das Jump & Run bietet zur Spielabwechslung Tauschmöglichkeiten in Level-Shops, Parallax-scrolling und Junglesound. Bestellung per Post: Kennwort Fantasy Forest, Postfach, 20721 Hamburg (DM 12,- als Scheck beilegen). Bestellung per Nachnahme unter 0180 - 5305306 (DM 15,- zzgl. Nachnahmegebühr).

◆ **3D-Beschleuniger noch schneller:** Kaum werden die ersten 3D-Karten mit Voodoo-Prozessor von 3Dfx ausgeliefert, steht die nächste Generation ins Haus. Voodoo Rush heißt der Nachfolger, von dem sich der Hersteller eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung verspricht.

PC Action im Abo

für sensationelle DM 79.90

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Juwel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.
<u>Bitte beachten: Die Juwel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!</u> Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.





PC ACTION - das Profi-PC -Spielemagazin - im Abo:

■ Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.

■ Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware....

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.

■ Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abbschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ JA, ich will das PC Action-Abo <u>mit CD-ROM.</u>

(DM 79,90/ Jahr (= DM 6,66/ Ausgabe); Ausland 103,90/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Als Dankeschön erhalte ich den CD-Ständer + 12 Juwel Cases (Artikel-nummer 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs. Ich erhalte das PCA-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum 1.Unterschrift

*Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2.Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Rechnung

❒ Bequem per Bankeinzug

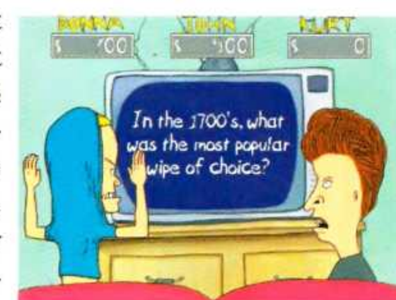
Konto.-Nr.

BLZ

3380

Beavis & Butthead bis zum Abwinken

Gleich vier neue Softwarepakete mit den abgefahrenen MTV-Protagonisten Beavis und Butthead werden ab sofort von Viacom New Media angeboten. In „Wiener takes all" darf man sich mit den beiden auf eine Couch setzen und einer Frage- und Antwort-TV-Show beiwohnen. „Calling all dorks" verwandelt Ihren Windows-Desktop mit acht Win95-Themes in einen Beavis & Butthead-Fanclub. In „Little Thingies" treiben die beiden Chaoten in sieben Mini-Spielen ihr Unwesen, während Screen Wackers mit einer ganze Reihe interaktiver Screensaver glänzt.



Aller guten Spiele sind 3

Software 2000 packt drei hochkarätige PC-Spiele in der Fun Compilation Vol. 1 zusammen. Das Kult-Adventure zu TV-Serie Star Trek: The Next Generation entführt Spieler und Crew an die Grenzen des erforschten Universums. Mit PGA European Tour darf man in irdischen SVGA-Gefilden einer gepflegten Runde Golf frönen, während Rallye Racing 97 in 28 Renn-Etappen und mit einer tollen 3D-Engine die ganze Faszination dieses Sports zeigt.



WORTE DES MONATS

» ...Überall in diesem Universum kommen Wesen zusammen, um sich gemeinsam rhythmisch zu bewegen. Die „good vibrations", die solche Raves aussenden, werden nicht nur in dieser Dimension verstanden. Ist die Menschheit bereit, sich der intergalaktischen Rave Community anzuschließen?"... «

Auszug aus der Spielanleitung zu Navigos „The Rave Shuttle". Da muß einer wohl voll turbohip und terratrendy sein, um all die lieben, tuffigen Messages zu checken, die den Party People mit auf die Voyage gegeben werden. Wenigstens lagen der Spielepackung keine Pillen bei.

Sega setzt auf MMX

Die PC-Division des japanischen Unterhaltungskonzerns optimiert als einer der ersten Hersteller seine Spiele für Intels neue Pentium-Generation mit MMX-Technologie. Als erstes wird das Kampfroboter-Actionspiel Virtual On erscheinen. Für 1997 sind aber noch zwölf weitere Umsetzungen erfolgreicher Spielhallenautomaten geplant, darunter auch Sega Worldwide Soccer. Die MMX-Chipsätze sind u. a. in der Lage, bei 16 Bit Farbtiefe bis zu 30 Bilder/Sekunde darzustellen und gewähren damit einen besonders flüssigen Bildaufbau.

PC ACTION Unser Service:



• Abonnement-Betreuung
Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.
09 11 - 5 32 51 79

• CD-ROM defekt
bitte senden Sie die CD an: Astat Media GmbH, Reklamation PC Action, Am Steinacher Kreuz 22, 90427 Nürnberg

• CD-ROM generell nicht lauffähig:
Montag bis Freitag, 14-18 Uhr
0911-30 50 30

• E-Mail Redaktion
Christian Bigge: cnbigge@pcaction.de
Christian Müller: cnmueller@pcaction.de
Alexander Geltenpoth argeltenpoth@pcaction.de

• Heftnachbestellungen
(nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; nur die letzten drei Ausgaben sind lieferbar): bitte wenden Sie sich nur schriftlich an: CP Verlag & Agentur GmbH, Leserservice, Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

• Internet-Homepage
http://www.pcaction.de

• Leserbriefe
Computec Verlag
PC Action Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
siehe auch E-Mail

• Leserservice
Computec Verlag
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• PC Action CD-ROM
siehe Reklamationen

• Probleme mit Demo, Bugfix, Update:
bitte Hersteller anrufen (siehe Hotlines S.21)

• Programmeinsendungen
Computec Verlag
PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• Reklamationen
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

• Reklamationshotline
Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
09 11 - 30 50 30

• Tips & Tricks-Einsendungen
Computec Verlag
PC Action T&T
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
oder per E-Mail

• Tips & Tricks, sonstige Fragen zu den Spielen
bitte Hersteller anrufen (siehe Hotlines S. 18)

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

PC ACTION Hersteller-Hotlines:

Acclaim
01805-335555
24h täglich

Activision
s. Bomico

Ascon
05241-966933
Mo-Fr 14.00 - 17.00

Attic
07431-54323
Mo-Fr 10.00 - 18.00

BMG
05241-807080
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Blue Byte
0208-4508888
Mo-Do 15.00 - 19.00
Fr 15.30 - 19.30

Bomico
06107-945145
Mo-Fr 15.00 - 19.00

Bullfrog
s. Electronic Arts

Coktel Vision
s. Sierra

Core Design
s. Bomico

Creative Labs
089-9579081
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Dynamix
s. Bomico

Electronic Arts
02408-940555
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Funsoft
02131-96511
Mo,Mi,Fr 15.00 - 18.00

Gametek
0180-5304525

Greenwood
0234-9645050
Mo-Fr 15.00 - 18.00

Ikarion
0241-4701520
Mo, Do, Fr 15.30-18.30

Interplay
s. Acclaim

Konami
0221-612352
Mo-Fr 17.00 - 20.00

LucasArts
s. Funsoft

Magic Bytes
05241-34861
Mo-Fr 09.00 - 17.00

MicroProse
05241-946480
Di 15.00 - 18.00

Mindscape
0208-9924114
Mo, Mi, Fr 15.00- 18.00

Navigo
089-32466200

NEO Software
0044-1-60-74-080
Mo-Fr 14.00 - 18.00

New World Computing
s. Funsoft

NovaLogic
s. Funsoft

Ocean
s. Bomico

Origin
s. Electronic Arts

Rainbow Arts
s. Funsoft

Sierra
06103-994040
Mo-Fr 09.00 - 17.00

Sir-Tech
s. Funsoft

Soft Enterprises
06692-4642
Di, Do 18.00 - 20.00

Software 2000
05241-986010
Mo+Fr 11.00 - 18.00

Spectrum Holobyte
s. MicroProse

Starbyte
0234-680494
Mo 15.00 - 18.00

Sunflowers
s. Bomico

Virgin
040-391113
Mo-Do 14.00 - 20.00

Sierra-Spiele zum kleinen Preis

Um drei weitere Titel hat Sierra seine Budget-Reihe Sierra Originals erweitert. Während man im Weltraum-Actionspiel The Last Dynasty für DM 29,95 das Erbe der Menschheit verteidigt und sich im Adventure Shivers zum gleichen Preis in gruseliger Atmosphäre an zahlreichen Puzzles versucht, darf in NASCAR Racing (inklusive Trackpack) für gerade mal DM 19,95 um die Rundkurse der amerikanischen Rennsport-Serie geheizt werden.

DVD-ROM-Laufwerk von Hitachi

Das DVD-ROM-Laufwerk GD1000 von Hitachi liest doppelseitige Dual-Layer-DVDs mit einer Kapazität von bis zu 17 GByte. Ausgestattet mit einer IDE-Schnittstelle, liegt die maximale Datenübertragungsrate bei 1.380 KByte pro Sekunde und die mittlere Zugriffszeit bei 190 ms. Herkömmliche CD-ROMs kann das DVD-Laufwerk nicht lesen. Zukünftig sollen neue CD-ROMs jedoch derart gefertigt werden, daß sie auch durch den Laser der DVD-Laufwerke abgetastet werden können. Der Preis des neuen Laufwerks stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. **Info: Hitachi Europe GmbH, Tel. (089) 99180-0, Fax (089) 99180-265**



Als einer der ersten Hersteller kommt Hitachi mit einem DVD-ROM-Laufwerk auf den deutschen Markt.

Pioneer dreht auf

Mit dem neuen 12-fach-Laufwerk erhöht Pioneer nochmals die Übertragungsgeschwindigkeit: Das Super-12x ermöglicht eine maximale Datenübertragungsrate von 1.800 KByte pro Sekunde und eine Zugriffszeit von 100 ms. Weiterentwickelt wurde auch die CAV-Technik, die die CD über weite Strecken mit einer konstanten Umdrehungszahl rotieren läßt und so für die niedrigen Zugriffszeiten verantwortlich ist: Beginnt eine CD-ROM aufgrund wechselnder Umdrehungsgeschwindigkeit zu „flattern", so wird dies vom Laufwerk erkannt und automatisch in den CAV-Mode umgeschaltet. Lesefehler sollen dadurch gesenkt werden. Erfreulicherweise wurde der Preis nicht erhöht, so daß das IDE-Modell nach wie vor für 285 Mark und die SCSI-Variante für 345 Mark angeboten werden kann. **Info: Pioneer Electronics Deutschland GmbH, Tel. (02151) 913-0, Fax (02151) 913-360**



Mit 12-facher Übertragungsrate erreicht das neue CD-ROM-Laufwerk von Pioneer zwar nicht die hohe Übertragungsrate von 16x-Laufwerken, kann jedoch durch sehr gute Zugriffszeiten überzeugen.

FUNDSACHE

Hilfe zur Selbsthilfe: Eine brillante Idee ist das größte Hausaufgaben-Angebot der Welt. Unter der Adresse http://www.geocities.com/CollegePark/3651/auswahl.htm findet man im Internet Referate, Erörterungen und Aufsätze zu allen Schulfächern. Da kann man sich in der Informatikstunde gleich den Nachmittag freimachen.



Wenn Sie **witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche** Dinge in Ihrem PC-Spiel, Handbuch oder im Internet finden, **schreiben Sie uns** unter dem Kennwort **Fundsachen.**

Neuer Monitor von Sony

Der Multiscan 200sx von Sony ist ein neuer 17 Zoll-Monitor mit Trinitron-Bildröhre. Durch die hohe Zeilenfrequenz von 70 kHz ist sogar bei einer Auflösung von 1.024 x 768 Bildpunkten noch eine Bildwiederholrate von 85 Hz möglich. Die Bildgeometrie können Sie bequem über ein Onscreen-Display einstellen. Strahlungsarm ist der 200sx nach MPR-II, und eine mehrstufige Stromsparfunktion mit automatischer Abschaltung hilft, die Stromkosten zu senken. Angeboten wird der Monitor zu einem Preis von 1.295 Mark.

Info: Sony Deutschland, Tel. (0211) 5966-0, Fax (0211) 5966-349



Eine ausgesprochen gute Bildqualität mit sehr gutem Kontrast wird durch eine Trinitron-Röhre mit einer 0,25-mm-Streifenmaske gewährleistet.

FOTO DES MONATS

Selbstdarstellung: In Bazooka Sue hat sich der Hersteller selbst verewigt. Klaus-Jürgen Krafts digitales Ebenbild ist auch dort Chef von Starbyte und engagiert seinen eigenen Adventure-Star für ein neues Computerspiel. Doch das hätten wir schon vor zwei Jahren erleben sollen.



Bazooka Sue hat es doch noch geschafft! Das Bild links zeigt den Starbyte-Chef bei der ersten Präsentation auf der Computer 94 (!) in Köln.

VOR DIR DER HIGHWAY, HINTER DIR DER TOD

ÜBER 25 COOLE SCHLITTEN

30 SCHWEISSTREIBENDE MISSIONEN

NETZWERK UND MODEM SESSIONS



In Kürze erhältlich für
WINDOWS 95 auf CD-ROM
Komplett in Deutsch

Groove Champion





Im Exklusiv-Vertrieb von:



http://www.bomico.com



Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	79,90
11TH HOUR	KD	19,90
588i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
A-10 CUBA*	DA	69,90
ABARON	DA	29,90
ABSOLUTE PINBALL (21st Century)	DA	59,90
ABUSE	KD	65,90
ACE VENTURA	KD	59,90
ACES OF THE DEEP	KD	39,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	DA	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AH-64D LONGBOW (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2*	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	DA	69,90
ALIEN VIRUS	KD	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	69,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND*	KD	79,90
AMERICAN DREAM	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	KD	79,90
ASSASSIN 2015	DA	49,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. II	E	19,90
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BAD MOJO	DA	19,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARYON	DA	39,90
BASEBALL PRO 96 SEASON (Sierra)	E	39,90
BATMAN FOREVER	DA	29,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	E	39,90
BATTLEGROUND: SHILOH	E	39,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	E	39,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	E	39,90
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	E	49,90
BAZOOKA SUE*	KD	79,90
BEDLAM	DA	75,90
BENEATH A STEEL SKY (WHITE LABEL)	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	DA	79,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION	DA	29,90
BLAM! MACHINEHEAD	DA	75,90
BLAST CHAMBER*	DA	79,90
BLEIFUSS 2	KD	59,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BLOWN AWAY	KD	29,90
BOING 737 JET SIMULATOR	E	89,90
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BUBBLE BOBBLE	DA	49,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	69,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95	KD	59,90
CARIBBEAN DISASTER	KD	14,90
CARRIER STRIKE FORCE	KD	24,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLANDESTINY*	KD	69,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	79,90
CLUEDO (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	39,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Ausnahmezustand	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Covert Operations	E	29,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg.	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	E	9,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90
CONQUEST DELUXE*	KD	49,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	39,90
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CREATURES	KD	69,90
CRUSADE (Greenwood)	KD	39,90
CRUSADER - NO REMORSE (EA CLASSICS)*	KD	29,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	65,90
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS*	KD	79,90
CYBERJUDAS	DA	39,90
CYBERSPEED	DA	9,90

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
CYBERSTORM	KD	39,90
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	69,90
DARKSEED 2*	KD	59,90
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	69,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	79,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATH RALLY	DA	54,90
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	29,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER PRODUZENT	KD	64,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	DA	49,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DEUS	DA	59,90
DIABLO	DA	69,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN	KD	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG	KD	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	KD	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOMINIUM*	KD	75,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON LORE 2*	E	79,90
DRUIDENZIRKEL	KD	29,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva	KD	75,90
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	KD	85,90
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	69,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	79,90
ECSTATICA 2*	KD	69,90
EISHOCKEY MANAGER	KD	24,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
ECSTATICA	DA	29,90
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NovaLogic)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA Classics)	KD	19,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	75,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	KD	65,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 97	KD	79,90
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	E	69,90
FLIGHT COLLECTION (Wings of Glory, F14, 1942)		9,90
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES (APOLLO)	DA	65,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER FLUGLOTSENSIMULATION	DA	89,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	DA	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOW	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MUENCHEN II MULTIMED.	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1*	DA	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
F1GP 2 & THRUSTMASTER T2 LENKRAD	KD	289,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 97*	E	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl. Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)	KD	59,90
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME*	DA	65,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	59,90
GENE MACHINE	KD	65,90

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
GENE WARS	KD	75,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER	KD	69,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	E	19,90
GRAND PRIX MANAGER	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	79,90
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA 96 U. NHL 96	KD	59,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF CHALLENGE	DA	29,90
GRID RUN*	DA	59,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARDBALL 5	DA	29,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVESTER	E	79,90
HATTRICK (IKARION)	KD	25,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	KD	65,90
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	E	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD	75,90
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HÖHLENWELTSAGA	KD	24,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUMAN RECALL	KD	29,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER*	KD	89,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING 1	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X*	DA	79,90
INTERSTATE 76*	E	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT*	DA	69,90
IRON MAX / X-O MANOWAR	DA	65,90
IZNOGOUD / WIN 95	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JET FIGHTER III	DA	75,90
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
JORDAN IN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KARMA - FLUCH DER 12 HÖHLEN	KD	69,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY*	DA	59,90
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	34,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	24,90
L.A. BLASTER*	KD	49,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	34,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	KD	89,90
LAST DYNASTY	KD	19,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6		29,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		99,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	59,90
LINKS LS	DA	89,90
LINKS 386: COGSHILL DUBBS DREAD	E	49,90
LITIL DIVIL	E	9,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	19,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURES incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2	KD	59,90
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	KD	69,90
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC incl. Data CD	KD	29,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95	E	69,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)*	KD	29,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS)	DA	14,90
MASTER OF ORION 2	E	79,90
MDK*	KD	79,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA RACE 2	DA	49,90
MEPHISTO ADVANTAGE 3.5"	KD	59,90
MEPHISTO GIDEON 3.5"	KD	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICROCOSM	E	5,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	59,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)*	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MUMMY - TOMB OF THE PHARAO	KD	49,90
MUPPETS INSIDE	DA	65,90
MUTATION OF J.B.	KD	39,90

CD-ROM GAMES

Titel	Version	Preis
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NATO FIGHTERS -ATF DATA-	KD	39,90
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NECRODOME*	DA	69,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)*	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 97	KD	79,90
NIHILIST	DA	75,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
ORION BURGER	KD	79,90
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT GENERAL I INCL. MAP EDITOR	E	19,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95*	KD	75,90
PGA TOUR GOLF 94	DA	5,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	79,90
PHANTASMAGORIA 2 (updatefähig)	DA	79,90
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	59,90
PINBALL DREAMS DELUXE	DA	19,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION	KD	24,90
PLANER 2	KD	69,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	79,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	E	69,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
POWER F1 (DOMARK)*	DA	69,90
PRIMAL RAGE	DA	14,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA Classics)	DA	29,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING	KD	85,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PROJECT PARADISE*	KD	69,90
PSYCHIC DETECTIVE / WIN 95	DA	14,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	KD	69,90
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RADIX	DA	39,90
RALLYE RACING 97	DA	75,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	KD	59,90
RAN SOCCER	KD	24,90
RAN TRAINER	KD	24,90
RAN TRAINER 2	KD	24,90
RAVAGE D.C.	KD	69,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	39,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	85,90
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED GHOST	DA	19,90
RETURN FIRE	KD	29,90
RETURN TO KRONDOR*	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RIPPER	KD	79,90
RISE 2: RESURRECTION	KD	29,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBOT CITY	DA	29,90
ROBOTRON X*	DA	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	19,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT INKL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SCORCHER*	DA	59,90
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90
SECRETS OF LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	54,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHATTERED STEEL	KD	69,90
SHELLSHOCK	DA	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT HUNTER	KD	79,90
SILENT HUNTER MISSION CD	KD	29,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM WEIHNACHTS COLLECTION: SIM CITY 2000, SIM ISLE, SIM TOWER	KD	69,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM TILT (21ST CENTURY)	DA	54,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADE*	KD	69,90
SONIC CD	DA	59,90
SPACE BUCKS	**DA**	**39,90**
SPACE HULK & SYSTEM SHOCK	**E**	**39,90**
SPACE JAM*	**DA**	**49,90**
SPACE HULK 2: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	85,90
SPACE MARINES	**KD**	**14,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPEED HASTE (EA CLASSICS)	DA	29,90
STAR CONTROL 3	DA	79,90
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	E	69,90
STAR RANGERS	**KD**	**9,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	**E**	**79,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	69,90
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: JUDGMENT RITES ENHANCED	E	29,90
STAR TREK: VOYAGER	**E**	**59,90**
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS	DA	29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	**E**	**69,90**
STONEKEEP	KD	39,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER*	**DA**	**59,90**
STRIKER 96	**KD**	**29,90**
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA Classics)	DA	29,90
SUPER EF 2000	**KD**	**79,90**
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	**E**	**24,90**
SWIV 3D	E	75,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	KD	79,90
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	**KD**	**14,90**
TEAMCHEF	**KD**	**19,90**
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
T.F.X. EF 2000 TACTCOM MISSIONS	**KD**	**34,90**
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE CROW: CITY OF ANGELS*	**DA**	**75,90**
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	**DA**	**99,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	**E**	**9,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	79,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	39,90
TIME LAPSE	**KD**	**69,90**
TIME WARRIOR	**DA**	**54,90**
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	**DA**	**69,90**
T-MEK	KD	69,90
TNN FISHING 96	DA	69,90
TIME PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOP GUN - FIRE AT WILL	**KD**	**29,90**
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TORIN'S PASSAGE	DA	19,90
TOSHINDEN	KD	69,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TRACERS	KD	59,90
TRACK ATTACK	**KD**	**19,90**
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUNELAND	E	9,90
TUNNEL B1	**KD**	**79,90**
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA Classics)	E	29,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 (EA Classics)	DA	14,90
ULTIMATE MIX	KD	69,90
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	**DA**	**79,90**
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	**KD**	**49,90**
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	**KD**	**39,90**
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	**KD**	**85,90**
VIRTUA COP / WIN 95	**DA**	**69,90**
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL SNOOKER	DA	79,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	**DA**	**24,90**
WAGES OF WAR	**E**	**79,90**
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	**KD**	**29,90**
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARGAME CONSTR. SET III - AGE O. RIFLES	E	69,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	**KD**	**29,90**
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (NovaLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	**KD**	**44,90**
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	**KD**	**39,90**
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	**KD**	**29,90**
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
XS - SHIELDS UP, FIGHT BACK	E	69,90
YAHTZEE	DA	45,90
Z INCL. LÖSUNGSBUCH (BITMAP BROTHERS)	**KD**	**74,90**
Z DIRECTORS CUT	DA	19,90

CD-ROM MULTIMEDIA

202 FAX-CARTOONS	DA	39,90
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	**KD**	**79,90**
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BARBIE DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
BARBIE FILMSTUDIO	**KD**	**54,90**
BARBIE MODEDESIGNER	**KD**	**59,90**
BARBIE PAPIERSET	**KD**	**24,90**
BAYERN MUENCHEN KALENDER	KD	9,90
BEAT CLUB '68	DA	9,99
BEAT CLUB '70	DA	9,99
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	**E**	**39,90**
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION (NAVIGO)	KD	75,90
GLOBE QUIZ F. WINDOWS	KD	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**85,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
KURSBUCH GESUNDHEIT	**KD**	**49,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST	KD	95,90
MUSÉE D' ORSAY	**KD**	**79,90**
PC - DER GROSSE ZAUBERKASTEN	**KD**	**69,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PATCHWORK 4/96	DA	39,90
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	E	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	69,90
THE QUEST - DIE HERAUSFORDERUNG	KD	24,90
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GUINESS CD-ROM DER REKORDE	**KD**	**59,90**
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FÜR WINDOWS	KD	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLING STONES	E	49,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	**KD**	**29,90**
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WO IST WALTER? ... IM ZIRKUS	KD	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils	49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	75,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	75,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils	75,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC ZUBEHÖR

ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)		**69,90**
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK		79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK		129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE		189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT		119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK		54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM		119,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE INCL. CREATURES + MARTINI RACING	**KD**	**59,90**
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		**139,90**
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR		139,00
MEGAPAD XII (SAITEK)		**35,90**
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD		89,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA	229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA	339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	**DA**	**319,90**
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO		**229,00**
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		219,90
THRUSTMASTER PHAZER PAD		99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK		65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II		199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK		79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA	239,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA	199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		**19,80**
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		29,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	**KD**	**19,90**
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80

AFTERLIFE, **BAPHOMETS FLUCH,** CIVILIZATION 2, DIE FUGGER 2, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, COMMAND & CONQUER, COMMAND & CONQUER MISSION, **COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT,** RIDDLE OF MASTER LU, **SCHLEICHFAHRT,** SIEDLER II, THE DIG, WARCRAFT II, WARCRAFT II EXPANSION, WING COMMANDER 4, **Z** UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ALIEN TRILOGY	KD	79,90
ANDRETTI RACING	**DA**	**85,90**
AREA 51	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	**KD**	**85,90**
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN*	DA	89,90
BLAST CHAMBER	DA	89,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
CRASH BANDICOOT	**DA**	**99,90**
CROW: CITY OF ANGELS*	**DA**	**85,90**
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2*	DA	99,90
DISRUPTOR	**DA**	**85,90**
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	DA	89,90
FADE TO BLACK	KD	85,90
FIFA SOCCER 97	**KD**	**85,90**
FIRO & KLAWD	**DA**	**89,90**
FORMEL 1	**DA**	**99,90**
GALAXIAN 3	DA	89,90
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90
KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
MAGIC CARPET	KD	39,90
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

SONY Playstation Games

MUSEUM PIECES VOL. 1 (NAMCO)	DA	94,90
MUSEUM PIECES VOL. 2 (NAMCO)	DA	89,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	**DA**	**85,90**
MYST	KD	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	**DA**	**85,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 96	DA	49,90
NBA LIVE 97	**DA**	**85,90**
NEED FOR SPEED	KD	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM	**DA**	**89,90**
PENNY RACERS	DA	85,90
PGA TOUR GOLF 96	DA	49,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
PRIMAL RAGE	DA	79,90
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	**DA**	**85,90**
PROJECT OVERKILL	**DA**	**89,90**
RAN SOCCER	DA	85,90
RAYMAN	DA	85,90
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	**DA**	**85,90**
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
ROAD RASH	DA	85,90
SHELL SHOCK	DA	79,90
SIM CITY 2000	**KD**	**95,90**
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SLAM 'N JAM	DA	85,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	**DA**	**85,90**
SOVIET STRIKE	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
SPACE HULK	DA	85,90
STARBLADE ALPHA	DA	85,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	85,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	59,90
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	**DA**	**99,90**
TEMPEST X3	**DA**	**85,90**
THEME PARK	DA	85,90
THUNDERHAWK 2	DA	89,90
TIME COMMANDO	KD	85,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	**KD**	**85,90**
TOMB RAIDER	**KD**	**89,90**
TOP GUN	DA	85,90
TOSHINDEN 2	DA	89,90
TRASH IT*	DA	85,90
TUNNEL B1	DA	85,90
VICTORY BOXING*	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS*	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	**KD**	**85,90**
WHIZZ*	DA	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS	DA	65,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WIPE OUT 2097	DA	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	**KD**	**99,90**
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
ZERO DIVIDE	DA	69,90
ZORK NEMESIS	KD	85,90

Playstation Zubehör

PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL	399,00
ACTION REPLAY 1	69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)	119,90
ANTENNENKABEL	49,90
EURO SCART KABEL (SONY)	69,90
LINK KABEL (SONY)	49,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MAUS	59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)	49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS	**69,90**
NETZKABEL	19,90
JOYPAD	59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG	29,90
PREDATOR LIGHTGUN	69,90
RGB SCART KABEL	29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD	89,90

NINTENDO 64 (März)

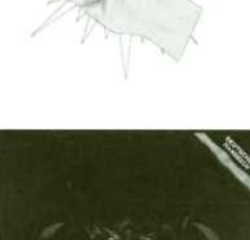
NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**429,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,80**
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64*	**KD**	**129,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION*	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**

TOP FIVE



MÄRZ 97





Leisure Suit Larry 7

Mit welchem Resultat platzt ein Möchtegern-Macho der Weltklasse in ein Kreuzfahrtschiff voller umwerfender Schönheiten? Ergibt das schrillen Slapstick? Schmachtende Schmollmünder am laufenden Band? Eine neue Folge von Schaumschiff? All das, und noch vieles mehr im neuesten Meisterwerk von Al Lowe ...
Yacht auf Liebe !!!

Kompl. Dt. 79,90

Auch in der Larry 1-7 Collection erhältlich !!!

Ultra Pinball 2 - Creep

Alle 100 Jahre öffnet sich das Tor zur Unterwelt und Chaos regiert, denn Geister, Zombies und Monster mischen ein Spukschloß auf. Nur heiße Flipperaction und blitzschnelle Bandenknaller können Gespenster vertreiben, während Sie sich zwischen den drei Ebenen diesen Pinball-Wahnsinns hin und her teleportieren und sich im Bonus-Tisch dem König der Goblins stellen.

Kompl. Dt. 49,90



DIABLO

Schalten Sie das Licht aus, drehen Sie die Lautstärke hoch und betreten Sie die düstere Welt von Diablo, in der das Böse herrscht. Steigen Sie alleine hinunter in riesige isometrische 3D-Dungeons, wo Sie sich den Kreaturen der Dunkelheit stellen müssen, um ein mittelalterliches Dorf zu retten, oder Verbünden Sie sich über das Internet mit anderen Spielern in der ganzen Welt, um der Tyrannei von Diablo ein Ende zu setzen. Ein Muß für Action- und Rollenspieler ...

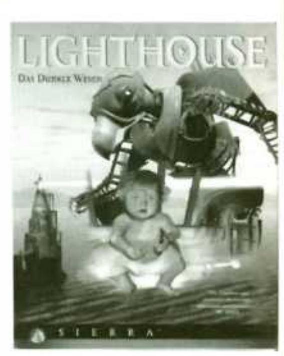
Dt. Anl. 69,90

AMBER

Dieses Adventure führt Sie in eine Welt jenseits des Lebens, in der Sie in übernatürlichen Sphären das Dasein von Geistern und Spuk entdecken, in eine Welt der Geheimnisse und Tragödien, die Sie in ihren Bann ziehen werden.

Kompl. Dt. 79,90

Neuer Katalog ab Ende Februar !!!



Lighthouse

Treten Sie durch ein schimmerndes Tor in eine Welt der Erfindungen, der Entdeckungen ... und des Bösen.
In einem exotischen Paralleluniversum müssen Sie sich außerirsischer Technologie, Gefahr und Verrat stellen. Machen Sie sich bereit...

Kompl. Dt. 59,90

Die WIAL Top 5 werden nicht aus Verkaufszahlen ermittelt, sondern stellen Empfehlungen unserer Mitarbeiter dar.

Constructor • Genre-Mix

SIE LEBEN!

Man nehme eine Portion SimCity, vermische diese mit einer Prise Theme Park, verrühre die geschmackvolle Creme mit erlesenen Features handelsüblicher WiSim-Konfitüre und schmecke ab mit ein paar Spritzern künstlicher Intelligenz. Das Ganze wird garniert mit schnuckeligen Rendergrafiken und zahlreichen Animationen. Heraus kommt Constructor, die Mousse au Chocolat-Simulation von System 3, schmackhaft, duftend, süchtig machend, kein Einheitsbrei. Eine längst fällige Bereicherung der häufig faden Speisekarte anspruchsvoller Spiele-Gourmets.

Ihren Lebensunterhalt in diesem leckeren Genre-Süppchen verdienen Sie sich diesmal als eine Art Grundstücksmakler. Sie kennen das ja, ein kleines Städtchen mit ein paar Parzellen Land soll bebaut werden, möglichst natürlich so, daß Sie nicht nur ein großes Stück vom Gebiets-Kuchen abbekommen, sondern auch noch richtig Kohle damit scheffeln. Leicht ist das aber nicht, da Ihnen wahlweise bis zu vier computerisierte oder menschliche Gegenspieler das Leben schwer machen. Sie starten mit dem Bau eines kleinen Sägewerks, das Ihnen das nötige Holz liefert, um ein paar bescheidene Blockhütten zusammenzimmern zu können. Schnell vermietet die Dinger, und schon rollt der Rubel. Von wegen! Da haben Sie die Rechnung ohne Fortuna gemacht, denn die Glücksgöttin spielt eine Hauptrolle in Constructor, auch wenn die Dame durchaus berechenbar ist. Je armseliger die Behausungen Ihrer Bewohner nämlich sind, desto schwieriger sind diese Quengelköpfe zufriedenzustellen. Da werden plötzlich Forderungen nach Luxus-Bädern laut, die Einbauküche soll gefälligst bereits vorhanden sein und der Gartenzwerg dürfte auch schon vor dem Goldfischteich Platz genommen haben. Wer das alles zahlt? Na Sie natürlich, ist immerhin noch besser, als die frisch errichteten Buden leerstehen zu lassen. Dann nämlich stellt sich der





Mit Hilfe der Übersichtskarte bekommen Sie einen Eindruck Ihrer Expansion und können neue Bau-Parzellen erwerben.



Gebäude, die Sie nicht mehr benötigen oder die zu viel Platz mit Beschlag belegen, können Sie kurzerhand in die Luft sprengen.



Zahn der Zeit als besonders bissig heraus, und schon bald zeigen Ihre Neubau-Slums erste Verwesungserscheinungen. Sie merken schon, Constructor ist komplex, bleibt dabei aber immer durchsichtig und übersichtlich, so daß auch Sie nach ein paar Startschwierigkeiten Ihre erste florierende Siedlung bald bestaunen können. Fühlen sich Ihre Mieter endlich wohl, werden auch Nachkommen produziert, aus denen Sie schließlich Ihre Mieter und Arbeiter von morgen rekrutieren können. Ganz Siedler-like wuseln zunächst kleine Kiddies über die frisch asphaltierten Straßen, um sich dann irgendwann bei Ihnen im Hauptquartier zu melden.

Schaffe, schaffe, Häusle baue...
Schon bald wird Ihnen der Platz auf der Anfangsparzelle zu eng, also schnell zur Stadtverwaltung und neues Land erwerben. Nach und nach errichten Sie zusätzliche Fabriken für Zement, Steine und Stahl, die Ihnen den Bau immer neuer Gebäudetypen ermöglichen. Insgesamt stehen rund 40 verschiedene architektonische Herausforderungen bereit, allein beim Wohnungsbau können Sie auf 14 Haus-Typen, unterteilt in fünf Stufen, zugreifen. Höherstufige Domizile lohnen sich aber nur, wenn Sie auch Mieter dafür bekommen. Da diese wie erwähnt aus den Geburten bereits bewohnter Kaschemmen herangezogen werden, müssen Sie Ihre Sims ausbilden. Vergessen Sie also nicht, Schulen zu bauen, oder basteln Sie in einer Ihrer Fabriken ein paar Computer zusammen, das bringt's nämlich auch. Da soll doch noch einmal einer behaupten, Computer wären der Bildung grundsätzlich abträglich!

Stehen nicht genügend Wartungsarbeiter zur Verfügung, werden ältere Gebäude schnell ein Opfer der Flammen (oben). Kaum pflanzt Uri Jaquest seine Mega-Booster auf die Straße, strömt auch schon die gesamte Nachbarschaft zum Festplatz. Wo bleibt da die Arbeitsmoral (links)?

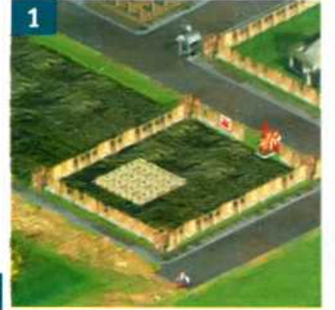
Die Hauptverwaltung. Hier können Sie je nach Bedarf Wartungsarbeiter, Vorarbeiter, Gangster und Mieter aus Arbeitern konvertieren. Über die mittlere Buttonleiste steuern Sie beinahe alle Programmfunktionen.

Der böse Nachbar

Die Spielziele von Constructor können Sie zu Beginn selbst bestimmen. In drei Schwierigkeitsstufen müssen Sie entweder 50% Landkontrolle erreichen, einen bestimmten Geldbetrag erwirtschaften, mindestens einmal jedes Gebäude gebaut haben oder die Gegenspieler ruinieren. Womit wir schon beim Thema wären, denn wie ja spätestens seit dem Allianz-Werbespot mit dem Kirschkern bekannt ist, kann auch der friedfertigste Bürger nicht in Ruhe sein Dasein fristen, wenn es den lieben Nachbarn nicht gefällt. Genau diesen stößt es aber sauer auf, wenn Sie sich langsam aber sicher über die gesamte Stadtkarte ausbreiten und noch dazu Geld wie Heu scheffeln. Constructor bietet gleich ein ganzes Arsenal an Features, wie Sie Ihren Gegnern das Geschäft vermiesen können und umgekehrt. Diverse Dunkelmänner werden durch den Bau zahlreicher Spezialgemäuer kinderleicht verfügbar. Der Hippie, der durch die Organisation lautstarker Konzerte auf des Nachbarn

WOHNRAUM ENTSTEHT...

Nachdem der Bauplatz ausgesucht wurde und die Größe des Areals bestimmt ist, wird ein Bautrupp gerufen (1), der auch sogleich mit dem Einplanieren des Platzes beginnt und das Gerüst aufstellt (2). Nach rund 30 Sekunden steht der neue Prachtbau, wenn genügend Ressourcen vorhanden sind (3). Durch einen simplen Mausklick auf das neue Domizil informiert Sie ein Screen über die Haus-Daten (4), und Sie gelangen in das Mieter-Auswahlmenü (5). Je besser die gebaute Wohnstatt, desto reichere











Straßen die Einwohner streßt und Arbeiter von ihrer Tätigkeit abhält, gehört da noch zu den harmlosesten Kalibern. Wie wäre es etwa mit einer grölenden Rockerband, die sich in die Luxusvilla Ihres Konkurrenten einnistet, oder mit dem entlaufenen Psychopathen, der gleich mit der Kettensäge zum Angriff übergeht. Stark ist auch Mr. Fixit, der durch seine zwei linken Hände bei der Reparatur von Wasserleitungen gleich ganze Stadtteile in Seen verwandelt.

Das Spiel im Spiel

Zudem seien noch Häuser verwünschende Gespenster, Einbrecher, zündelnde Clowns, rabiate Gangster erwähnt, und die Mafia mischt sowieso immer dort mit, wo es nach Geld stinkt. Da in der Welt von Constructor alles in Echtzeit geschieht, entsteht schon nach weniger als einer Spielstunde ein fröhliches Gemetzel. Gerade teuer erkaufte Gebäude fliegen plötzlich in die Luft, ein Trupp schwerbewaffneter Gangster rafft eine komplette Crew von Arbeitern dahin oder ein gegnerischer Wartungschef fliegt quer über den Bildschirm, weil sich merkwürdigerweise Ihr Spielhallen-Karussell zu schnell drehte. Besonders toll: eigentlich für alle vorhandenen Sabotage-Aktionen existieren auch Gegenmaßnahmen, nur müssen diese natürlich erst einmal entwickelt werden. So kann zum Beispiel ein Exorzist ein verwunschenes Haus wieder in einen bezugsfertigen Zustand versetzen, genauso wie es eine gut ausgestattete Polizeiwachmannschaft

GEBÄUDESTUFEN

Ihre Gebäudeauswahl müssen Sie aus über 40 Möglichkeiten weise treffen, da Sie in der Regel unter chronischem Geldmangel leiden, aber auch an Abwehreinrichtungen zu denken haben.

Wohnhäuser:

Stufe 1: PRODUZIEREN: ARBEITER / MIETER 1/2

Stufe 2: PRODUZIEREN: ARBEITER 2/3 / MAFIA

Stufe 3: PRODUZIEREN: MIETER 3/4 / POLIZISTEN

Stufe 4: PRODUZIEREN: MIETER 4/5

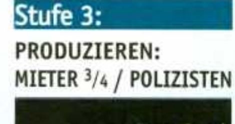
Stufe 5: PRODUZIEREN: MIETER 5



Holzhütte



Bungalow




Dakota-Haus



New York-Residenz



20er Jahre-Villa



Blechhütte



Wohnblock



Midwest-Haus



Schottische Lodge



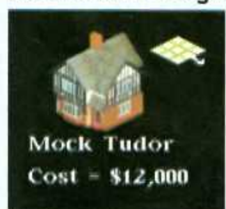
Atlanta-Villa



Reihenhaus



Ohio-Haus



Tudor Lodge



Gregorianische Villa

Fabriken:



Holz



Zement



Steine



Stahl



Güter

Einige Spezialgebäude:

PRODUZIEREN: BIKER-GANG



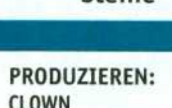
Rock-Schuppen

PRODUZIEREN: MAFIA




Pizzeria

PRODUZIEREN: CLOWN




Spielhalle

PRODUZIEREN: EINBRECHER



Werkzeug-Laden

PRODUZIEREN: HIPPIES



Kommune

Personen interessieren sich für das Objekt. Gerade bei teuren Häusern wird durch den Zukauf diverser Geräte (6) oder den Ausbau der Räume (7) die Zufriedenheit der Bewohner und damit die Haltbarkeit des Hauses gesteigert. Ein hübscher Zaun bewahrt das Eigenheim zudem vor gegnerischen Attacken (8) und wird flugs vom vorhandenen Bautrupp errichtet (9). Noch ein paar neckische Utensilien im Garten plaziert, und schon beäugt der Nachbar neidisch das neue Investitionsobjekt (10).





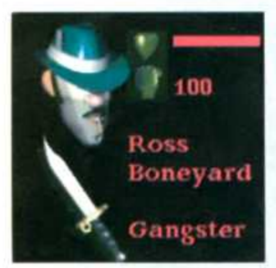




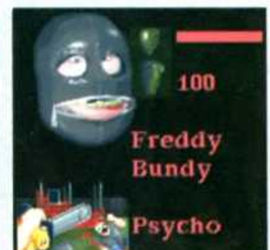


SUBVERSIVE ELEMENTE

Oh je, Mr. Fixit hat einmal mehr versucht, Wasserleitungen zu reparieren. Jetzt ist das gesamte Gelände abgesoffen. Tsss...



Mit diesem netten Gesellen greifen Sie gegnerische Häuser oder Personen an. Es gibt acht verschiedene Waffen.



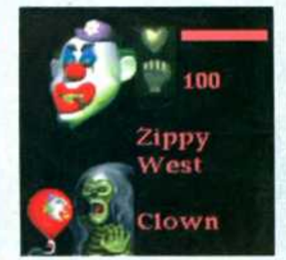
Der Psycho ist besonders bewandert in der Attacke stationärer Einrichtungen. Mit drei dieser Burschen ebnen Sie ganze Viertel ein.



Mr. Fixit beherrscht sein Handwerk ganz und gar nicht. Greift er zu Hammer und Zange, saufen auch riesige Gebäude ab.



Die Hippies. Normalerweise genießen sie in Ruhe ihr Friedenspfeifchen, doch ihre Feste nerven die gesamte Nachbarschaft.



Cloppy der Clown mag es, mit Streichhölzern zu spielen. Schade, daß er das gern in der Nähe von Nachbars Gasleitungen tut.



Die fröhliche Geister-Bande verwandelt jedes x-beliebige Haus in ein Spukschloß. Dort zieht so schnell kein Mieter mehr ein.



Die Biker-Gang haut in Kürze Wohnhäuser zusammen oder veranstaltet Saufgelage in Nachbars Vorgarten.



Sehr nützlich: der Einbrecher stiehlt diverse Ressourcen aus den Fabriken der Computergegner oder beschafft Ihnen Geld.


Gebäude, die Sie nicht mehr benötigen oder die zu viel Platz beanspruchen, werden kurzerhand in die Luft gesprengt.

locker mit den Mafiosi aufnimmt. Durch den Action-Part gelingt es System 3, einen ziemlich innovativen Spiele-Cocktail anzurühren, der die versammelten Nerven von Echtzeit-, WiSim- und Action-Fans durchaus gleichzeitig treffen kann. Das intelligent gelöste Ressourcen- und Finanzmanagement wurde auf die wesentlichen Funktionen beschränkt und bleibt dadurch stets nachvollziehbar, wobei durch die notwendigen Aufwertungen Ihrer Kommune ein ständiger Spielanreiz besteht. Auch die KI konnte uns bereits in der Alpha-Version überzeugen. Bei unseren zahlreichen Probespielen nervte der Computer jedenfalls immer genau dann, wenn man es am wenigsten gebrauchen konnte. Einmal erteilte Befehle führen Ihre Sims im Action-Part zwar eigenständig aus, bleiben dabei aber jederzeit kontrollierbar.

Alles neu macht der Mai!

Außerdem macht es einfach Spaß, nur zuzusehen, wie beispielsweise eine Bande Psychos einen Arbeitstrupp attackiert. Da werden munter Tritte ausgeteilt, Faustschläge landen auch schon einmal neben dem Ziel, und so mancher Arbeiter ergreift panikartig die Flucht. Beinahe alle Szenen wurden von System 3 erfrischend frech animiert. Hat ein Wartungsingenieur gerade nichts zu tun, wird mitten auf der Straße der Tee aufgebrüht, Arbeiter stehen zeitungslesend in der Weltgeschichte herum und Einwohner kümmern sich rührend um ein paar gestiftete Vorgarten-Geranien. Auch die Benutzerführung über nicht zu viele Icons verdient ein dickes Lob. Wichtige Funktionen sind durch wenige Mausklicks anwählbar, egal ob Sie ein neues Gebäude errichten wollen oder soeben einen Angriffstrupp in Richtung Gegner entsenden. Die Darstellung des Geschehens kann nicht verhehlen, daß sich System 3 einiges von Bullfrogs Theme Park abgeschaut hat, hier wird allerdings höher auflösende SVGA-Grafik verwendet. Der Stadtscreen läßt sich zwar leider nicht zoomen, dafür aber drehen, womit größtmögliche Übersicht gewährleistet ist. Bisher ist noch nicht bekannt, ob man Constructor noch weitere Szenarien oder einen Kampagnen-Modus spendieren wird, wünschenswert wäre es auf jeden Fall. Doch auch so sollten Sie sich diesen Titel bereits vormerken, da von System 3 endlich einmal wieder eine frische Spielidee angeboten wird, die auch in puncto Präsentation bereits jetzt überzeugen kann. Bitte mehr davon!

Chrisitian Bigge




Wenn Sie Ihre Siedlung nicht ausreichend warten, gibt's bald Ausfallerscheinungen.

Voraussichtlich:	486 DX4/100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, General Midi		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk	**Sprache:**	deutsch
Hersteller:	System 3/Acclaim	**Erscheint:**	Mai 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft



KÄPT'N BLAUBÄR
Lebenshilfe
auf CD-ROM
...die ultimative
Alternative
zur Glotze
KÄPT'N BLAUBÄR
Bildschirmschoner
Läuft auch unter Windows '95
KÄPT'N BLAUBÄR
Seemannsgarn!
Der unentbehrliche Ratgeber in allen Lebenslagen
Die unglaublichen Lieferfahrten des Käpt'n Blaubär
KÄPT'N BLAUBÄR
Volle Ladung!
Ravensburger
3x volle Äkschen auf'm Kutter
http://www.ravensburger.de
Ravensburger

Sierra • Adventure, Strategie

VORMARSCH

Wie kaum ein anderer Software-Entwickler versteht es Sierra, in allen Spiel-Genres mit interessanten Entwicklungen präsent zu sein. Und auch 1997 haben sich die Amerikaner wieder in allen Bereichen viel vorgenommen. Wir geben einen kurzen Überblick über die wichtigsten Spiele, die bis zur Jahresmitte erscheinen sollen.

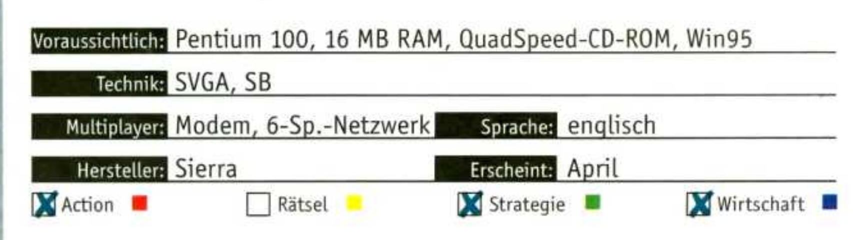
Ein feindliches Scoutfahrzeug ist in die Basis eingedrungen und wird von einem Wachpanzer sofort unter Laserfeuer genommen.

Outpost 2

Mit dem Untertitel „Rebellion der Kolonien" setzt Sierra sein Strategiespiel Outpost fort, dessen erster Teil zugegebenermaßen nicht gerade ein Hit war. Mit einer gründlichen Überarbeitung des Weltraum-Strategiespiels aber will man die alten Schwächen ausmerzen. Der erste und wichtigste Schritt ist der Übergang zum Spielablauf in Echtzeit. Eine interessante Idee scheinen die beiden grundsätzlichen Spielmodi zu sein. Zum einen kann man in einer Art Konkurrenzkampf mit anderen Kolonien sich darum bemühen, ein vorgegebenes Spielziel zu erreichen, wie etwa das erste Raumschiff zu bauen oder eine bestimmte Bevölkerungszahl zu erreichen. Zum anderen darf man natürlich auch mit geschicktem taktischem Einsatz zahlreicher Einheiten um die alleinige Vorherrschaft kämpfen. Ein neuer Ansatzpunkt im Genre ist die Verbindung eines ausgeklügelten Forschungs- und Technologiesystems mit einer Reihe von Planungs-, Bau- und Ressourcenkomponenten. Das heißt während man sich auf der einen Seite der Kolonie um die Planierung und Bebauung des Terrains sowie dem Fördern von Bodenschätzen widmet, kann es auf der anderen Seite zu heftigsten Echtzeit-Auseinandersetzungen mit einem Widersacher kommen. Das Zauberwort für eine erfolgreiche Karriere heißt Forschung, um immer über die neuesten Waffentechnologien zu verfügen. Aber auch die Bürger der Kolonie wollen wohl umsorgt sein, denn Unzufriedenheit oder gar Aufstände könnten während einer miltärischen Auseinandersetzung das schnelle Aus bedeuten.



Die rote Armee belagert die blaue Kolonie. Der oben rechts befindliche Planet ist die Landkarte, die Positionen der Einheiten und Kolonien zueinander anzeigt.



Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Modem, 6-Sp.-Netzwerk	Sprache:	englisch
Hersteller:	Sierra	Erscheint:	April

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

Harvest of Souls

Ein abgefahrenes Musik-Abenteuer ganz im Stil der Zeit der MTV- und Akte X-Generation muß eine junge Rockband erleben. In den Aufnahmen zu ihrem neuen Musikvideo haben sich geheimnisvolle Botschaften aus einer übernatürlichen Welt eingeschlichen. Plötzlich verschwindet die Gruppe, und eine Geschichte mit tödlichen Unfällen, Mord und indianischen Legenden entfaltet sich. Der hämmernde Rocksound des Adventures soll dabei nicht nur zur Untermalung dienen, sondern in die Lösung des Mysteriums einbezogen werden. Dafür wurde eine spezielle Surround Sound-Technik entwickelt, die den Stereoklang je nach der Bewegung der Spielfigur verändert. Wendet man sich beispielsweise nach links, schwenkt auch der Klang der Musik. Ansonsten darf man eine üppig gerenderte, surreale 3D-Welt erwarten, die aus um 360° drehbaren Panoramaperspektiven zu erkunden ist.



Die gerenderten Räume werden mit einer neuen 360°-Grafikengine erlebbar gemacht.



Das mysteriöse Verschwinden einer Rockband entführt den Spieler in eine surreale Welt aus Traum und Legende, die auch in zahlreichen Videoclips erzählt wird.

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	englisch
Hersteller:	Sierra	Erscheint:	Weihnachten 1997

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

King' s Quest 8



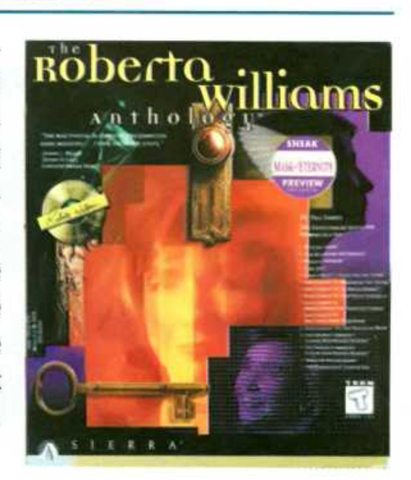
Im Spiel kann jederzeit zwischen der Sicht aus der Ich-Perspektive oder einer die Spielfigur verfolgenden Kamera umgeschaltet werden.

Selbst in der achten Fortsetzung geht Roberta Williams' King´s Quest-Dauerläufer nicht die Puste aus. In „The Mask of Eternity" werden dafür in erster Linie technologische Aufputschmittel sorgen, da Sierra nun auch im Adventure-Genre den Weg in die dritte Dimension geht. Aber auch ein neuer Spielcharakter feiert sein Debüt. Connor mac Lyrr, der Sohn eines armen Fischers, wurde als einziger von einem Bannspruch verschont, der alle Einwohner des Königreichs zu Stein verwandelt hat. Als einziger kann er die zerborstene und über sieben Länder verstreute Mask of Eternity wieder zusammensetzen, die das Unheil wieder rückgängig macht. Zu jeder Zeit kann man die Perspektive wechseln und Connor aus der Ich-Perspektive steuern oder über eine Verfolgerkamera der Fischersohn durch Abenteuer geleiten. Alle Objekte und Charaktere sind dabei als texturierte Polygonkörper ausgeführt, die zusätzliche Dimension will man auch in die Lösungsmöglichkeiten der Rätsel miteinbeziehen. Als erstes Adventure wird King´s Quest 8 auch speziell für 3D-Beschleunigerkarten optimiert werden.

Christian Müller

ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY

Für alle Sierra- und Adventure-Fans gibt es jetzt einen besonderen Leckerbissen. Die Roberta Williams Anthology zeigt den beruflichen Werdegang von Sierras Star-Designerin anhand von 14 ihrer Originaltitel, die auf 4 CDs gepreßt wurden. Faszinierend ist dabei auch, gleichzeitig einem Abriß über Entstehung und Entwicklung der Computerspiele beizuwohnen. 17 Jahre Software-Geschichte, angefangen bei Textadventures mit Minimalgrafik, die noch auf dem Apple II entwickelt wurden, über die komplette King´s Quest-Serie (I-VII) bis hin zum Movie-Adventure Phantasmagoria zeigen 17 Jahre Software-Geschichte die rasante Entwicklung einer lange Zeit belächelten Unterhaltungsform. Lohnenswert!





Eine Reihe mächtiger Ungeheuer erwartet den einfachen Fischersohn auf seiner Suche nach den sieben Einzelteilen der Mask of Eternity.



Noch realistischer durch 3D-Hardware: Erstmals werden im Adventure-Genre auch spezielle Grafikbeschleuniger-Karten unterstützt.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch
Hersteller:	Sierra
Erscheint:	Mai

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

...UND SONST?

Birthright
Eine neue Rollenspielwelt öffnet sich mit Sierras TSR- und AD&D-Spiel. Erstmals kontrolliert man in einer 3D-Umgebung eine ganze Gruppe von Kämpfern, Magiern und Elfen in einem Kampf gegen teuflische Monster-Armeen, mächtige Gilden und Tempelpriester. Viel Spaß verspricht dabei der Netzwerk-Modus für acht Spieler.

3D Ultra Minigolf
Nach Pinball will Sierras 3D Ultra-Reihe das beliebte Sommervergnügen für die ganze Familie wetterunabhängig auf den Monitor zaubern. Jeweils neun Klassik- und Fantasy-Minigolfbahnen sollen mittels ausgereifter Putt-, Effet- und Bandentechnik gemeistert werden. Mit der freien Wahl der Perspektive können die Bahnen zuvor „gelesen" werden.

Frontpage Sports Golf
Das Frontpage-Label wird in diesem Jahr um ein Golfspiel erweitert. In diesem Genre ist es schwer, wirklich Neues zu bieten. Immerhin verfügt Sierras Interpretation über einen umfangreichen Turnier-Modus mit bis zu 255 Spielern. Ansonsten darf man gespannt sein, was sich die ehemaligen Designer von Links 360 Pro haben einfallen lassen.

Red Baron 2
Der langerwartete Nachfolger des Flugsimulations-Klassikers soll bis Mitte des Jahres endlich landen. 35 Flugzeuge, ein dynamischer Missionsgenerator und eine neue 3D-Technologie sollen Red Baron 2 die Sonne grüßen lassen. Allerdings hat Empire mit Flying Corps die Meßlatte sehr hoch gesetzt, und Sierra trägt schwer an dem Erbe des ersten Teils.









Conquest Earth • Strategie

SCHÖNE NEUE WELT

In Birmingham tut sich etwas. Inmitten von alten Zechenhäusern, Industrieanlagen und Pubs feilt man an etwas Außergewöhnlichem, das in Kürze den Echtzeit-Strategen von Westwood, Electronic Arts oder Blizzard zu Denken geben dürfte. Der Grund dafür ist die kleine Spieleschmiede Data Design, die mit ihrem ehrgeizigen Projekt Conquest Earth einen potentiellen Hit in der Mache hat.

Die Story klingt zunächst ziemlich konventionell und folgt dem Schema „Rettet die Menschheit". Wieder einmal sind bemitleidenswerte Aliens verantwortlich für die Bedrohung, aufgeschreckt durch die Jupiter-Raumsonde Galileo, die im Dezember 1955 zu Erkundungszwecken in die Oberfläche des roten Planeten eintaucht. Dabei bemerkt die Sonde allerdings nicht, daß auf dem Jupiter eine einst blühende Zivilisation ihr Dasein fristet, der die entscheidenden Ressourcen langsam ausgehen. Angeregt durch Galileo, entschließen sich die gasartigen Wesen, Mutter Erde als neuen Lebensraum anzutesten, und starten die Invasion. Fatal: die Aliens benötigen zum Überleben eine schwefelhaltige Atmosphäre, weshalb sofort nach der Landung auf dem blauen Planeten mit der Umwandlung begonnen wird. Der inzwischen hochtechnisierten Menschheit stinkt das natürlich gewaltig, und es kommt, wie es kommen muß und wie es für ein Echtzeit-Strategiespiel unabdingbar ist - zum Krieg.

GENIALE IDEEN

Special-Effects Desiger Scott Shore („Mein Idol ist H.R. Giger!") war nicht nur für die schleimigen Alien-Modelle verantwortlich, auch das Austüfteln der zahllosen Explosionseffekte im Spiel ging auf sein Konto.





Producer Steward Green erläutert die brillante Idee des Leveldesigns. In kleine Pappkästen wird etwas Material geworfen und eingefärbt. Die entstandene Textur wird schließlich anhand von Satellitenkarten auf einen kompletten Level übertragen.

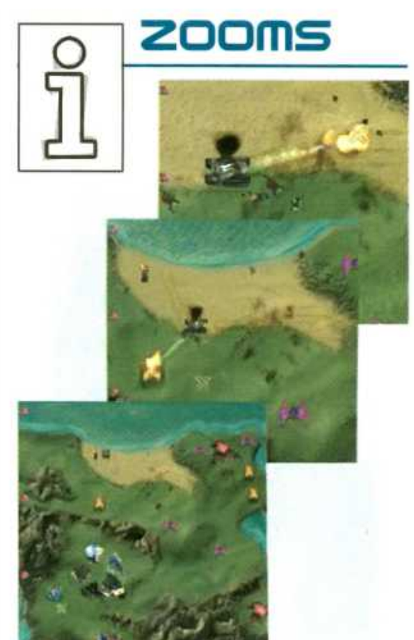


Ein Kanonenboot wird in Kürze von einem stationären Gefechtsturm attackiert. Die Wassereffekte sind besonders beeindruckend.



Ein Alien-Gleiter greift zwei Panzer an. In den Radarfeldern sehen Sie Nebenkriegsschauplätze!

ZOOMS



Auf diesen Screenshots können Sie gut die verschiedenen Zoomstufen erkennen, oben die kleinste, unten die größte Ansicht desselben Ausschnitts. Dazwischen können Sie in vier Stufen jede gewünschte Vergrößerung wählen.

Aufgebohrte Bedienung

Daß Conquest Earth aber kein Strategical von der Stange ist, beweist der riesige Aufwand, der von Data Design betrieben wurde, um Schwachstellen in vorhandenen Spielen zu erkennen und auszumerzen. Fast 300 Spieler wurden dazu intensiv befragt, die Ergebnisse sieht man zuallererst in der perfekt gelösten Benutzerführung. Der SVGA-Bildschirm wurde in Segmente unterteilt. Das Hauptfenster zeigt den klassischen Kartenausschnitt, der jedoch in vier Stufen zoombar gestaltet wurde und so optimalen Überblick garantiert. Am rechten Bildrand befinden sich zwei Radarscreens, worauf Sie stets wichtige Punkte der Gesamtkarte individuell beobachten können. Darunter ist die Statusanzeige stets sichtbar angeordnet. Am unteren Bildrand finden Sie schließlich die Buttonleiste für das Einheiten-Management. Auch hier haben sich die Engländer Neuartiges einfallen lassen: Wegen der enorm unterschiedlich gearteten Rassen verfügt nicht jede Seite über gleichartige Truppentypen. Während den Menschen 16 Kampfeinheiten und zehn verschiedene Gebäude zur Auswahl stehen, gibt es bei den Aliens nur drei Unit-Prototypen und sechs stationäre Einrichtungen, die sich aber durch Mutationen in zahlreiche Unterformen wandeln lassen. Ein weiterer Clou: jeder Einheit lassen sich fünf verschiedene Befehle zuweisen. Im „Seek and Destroy"- oder „Rampage"-Modus beauftragen Sie z. B. ein Fahrzeug zum Selbstmord-Kommando gegen einen Gegner, ist Ihr Fahrzeug auf „Hunt" geschaltet, achtet es darauf, nicht zerstört zu werden und weicht nötigenfalls großen Verbänden aus. Durch den „Guard"-Befehl werden Einheiten zum Begleitschutz abkommandiert. Da Sie in jedes Fahrzeug auch selbst einsteigen können, werden so auch große Kolonnen mit Sicherheit das anvisierte Ziel erreichen. Schließlich besteht durch die „Guard"-Anweisung die Möglichkeit, Patrouillen mit zahlosen Waypoints einzurichten, so daß



Alien- bzw. Menschen-Truppen zerstören ein Feind-Gebäude. Auf den Bildern können Sie das unterschiedliche Screen-Design der beiden...



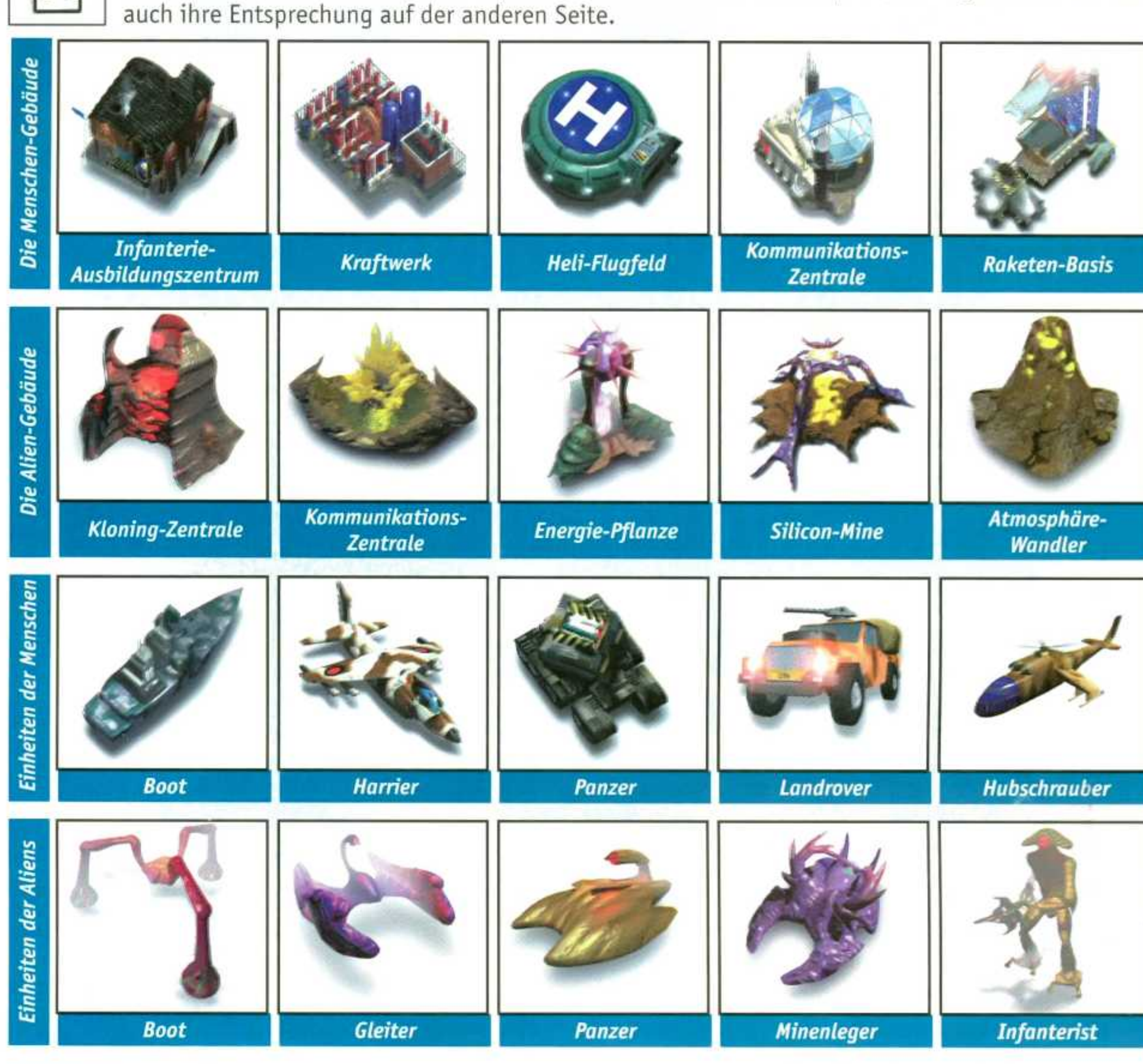
...Seiten sehen. Jeweils rechts befinden sich die Radarfenster, unten die Buttonleiste für das Einheiten-Management.

Die Zwischensequenzen hinterlassen einen phantastischen Eindruck. Insgesamt bekommen Sie ca. 12 Min. serviert. Standard!



WICHTIGE EINHEITEN UND GEBÄUDE

Die wichtigsten Einheiten und Gebäude können Sie aus folgender Tabelle ersehen. Besonders interessant: beide Seiten wurden gänzlich unterschiedlich konzipiert, nicht jede Einheit hat auch ihre Entsprechung auf der anderen Seite.



wichtige Basen effektiv bewacht werden können. Je effektiver Sie übrigens eine Einheit einsetzen, desto wirkungsvoller wird sie sein, da häufig benutzte Truppenteile allmählich an Erfahrung gewinnen. Neuartig auch das Ressourcen-Management: benötigen die Jupiter-Bewohner zur Ressourcengewinnung Silicon-Minen, errechnet sich die Barschaft der Menschheit aus der Anzahl der Einwohner und der Moral der Truppe. Je mehr Menschen für die Kampfhandlungen rekrutiert werden, desto weniger Steuerzahler stehen zur Verfügung.

Drei Spiele in einem

Die 30 klassischen Conquest Earth-Missionen, 15 für jede Seite, spielen zum Teil auch nachts, und nicht immer sind alle Kartenteile gleich einsehbar, da häufig riesige Schwefel-Wolken die Sicht verhüllen, ähnlich etwa dem „Nebel des Krieges" bei Warcraft 2. Zusätzlich baute Data Design aber auch eine globale Kampagne ein. Hier läuft die gesamte Invasion quasi in Echtzeit ab, das Spielfeld ist der gesamte Erdball. Als oberkommandierender General bestimmen Sie Ihre Einsatzorte selbstständig. Dabei kann es durchaus passieren, daß eine bereits eingenommene Stadt hinter Ihrem Rücken zurückerobert wird, während Sie ein anderes Schlachtfeld mit Ihrer Anwesenheit beglücken. Da all diese Neuerungen technisch besonders eindrucksvoll präsentiert werden (Kasten Zoomstufen), dürfte Conquest Earth tatsächlich mehr sein, als der xte Klon von C&C. Wenn alles klappt, dürfen im Mai auch Multiplayer-Schlachten mit bis zu acht Spielern im Netzwerk geschlagen werden.

Christian Bigge



Etwas unfair, aber vielleicht nicht dumm. Ein einziges Alien im Rampage-Modus hat zahlreiche menschliche Infanterie-Einheiten auf sich gezogen.



Was meinen Sie, wer hier gewinnt? Richtig, gegen die drei Flammenpanzer haben die Fußtruppen der Aliens keine Chance. Allerdings muß der menschliche General auch zwei Verluste beklagen.

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, General Midi		
Multiplayer:	8 Spieler im Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Data Design/Eidos	Erscheint:	Mai 1997

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo-Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
9 - The Last Resort	e/d	1	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
5th Dimension	d	3	79.-
A10 Cuba	e/d	2	69.-
Ace Ventura	d	3	59.-
Aftershock Mission CD (ID)	e/d	zus	34.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
AH-64 Longbow	d	2	79.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	49.-
Alien Trilogy	e/d	1	79.-
Amok (Win95)	e/d	1	74.-
Armored Fist 2*	d	2	79.-
Assassin 2015	d	1	69.-
Asterix und Obelix	d	1	55.-
A.T.F. X-Fighters + Missions*	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	39.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.*	d	2	69.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Bazooka Sue	d	3	79.-
Blam! Machinehead	d	1	65.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood & Magic	d	8	79.-
Blood*	e	1	89.-
Bundesliga Manager 97 V1.3	d	4	69.-
Caesar 2 (Win 95)	d	8	55.-
Civilization 2	d	8	79.-
Civil War General	d	8	84.-
Comanche 3*	d	2	84.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Creatures	d	2	69.-
Crusader - No Regret	d	1	69.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Gewehr - Age of Rifles	e/d	8	74.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	39.-
Daytona USA	d	4	74.-
Deadlock	d	8	74.-
Deadly Games (US-Version)	e	8	89.-
Death Rally	e/d	4	55.-
Destiny (Win 95)	d	2	74.-
Destruction Derby 2	d	2	74.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Hard Trilogy	e	1	79.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	35.-
Discworld 2	d	3	79.-
Down in the Dumps	d	3	69.-
Dragon Lore 2	d	3	74.-
Dragonheart: Fire & Steel	e/d	1	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Ecstatica 2*	d	3	79.-
Elisabeth 1	d	2	69.-
Eraser (Win 95)	d	1	69.-
Exhumed*	e/d	1	79.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
F1 Grand Prix 2	d	2	84.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	299.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	49.-
F1* (Psygnosis)	d	2	89.-
Fable	d	3	42.-
FIFA Soccer 97	d	4	75.-
Flight Simulator 6.0	d	2	89.-
Flottenmanöver	d	8	74.-
G-Nome (Win 95)	e	1	69.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Grand Prix Manager 2	d	2	79.-
Harvester	e	1	79.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	69.-
Hellbender (Win95)	e/d	2	79.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e	1	29.-
Hexagon-Kartell	d	2	69.-
Hugo 4	d	1	65.-
Hunter Hunted	d	1	69.-
iM1A2 Abrams	e/d	2	89.-
KKND*	d	2	64.-
Last Rites*	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	79.-
Lighthouse	d	3	79.-
Links LS	e/d	4	89.-
Lost Vikings 2*	d	2	69.-
Mad TV 2	d	2	79.-

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
Magic the Gathering	d	2	88.-
M.A.X.	d	2	69.-
Master of Orion 2	e	2	79.-
MDK*	d	1	79.-
Mechwarrior 2 + Mission	d	1	49.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Moto X	e/d	2	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Mutant Penguins	d	8	54.-
Myst	d	3	65.-
Nascar Racing 2	d	4	79.-
NBA Live 97	d	4	79.-
Necrodome	e/d	1	74.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
Nemesis: The Wizardry 8	d	8	74.-
NHL Hockey 97	d	4	74.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	74.-
Pete Sampras Extreme Tennis*	d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	79.-
POD	e/d	1	79.-
Privateer 2	d	2	79.-
Project Paradise	e/d	1	69.-
Rallye Racing 97	d	4	69.-
Ravage D.C.X. (Win95)	d	1	69.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	79.-
Rebel Assault 1 + 2	e	2	65.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Reloaded	d	1	59.-
Rendevouz im Weltraum	d	3	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Risiko (W95)	d	8	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel	Sprache	Genre	Preis
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Sega Rally	d	4	69.-
Schleichfahrt	d	2	69.-
Scorcher (W95)	e/d	2	74.-
Shadow Warrior*	e	1	89.-
Shattered Steel	e/d	1	69.-
Sherlock Holmes: Rose Tatoo	d	3	79.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	29.-
Sonic CD (W95)	e/d	1	55.-
Stadt der verlorenen Kinder*	d	3	79.-
Star Control 3	e/d	8	79.-
Star General	d	8	74.-
Steel Panthers 2	d	8	74.-
Syndicate Wars	d	2	69.-
T-MEK	e/d	1	79.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	84.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	39.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	89.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	84.-
Time Commando	e/d	1	75.-
The Dig	d	3	79.-
The Neverhood	e/d	3	84.-
Theme Hospital*	d	2	79.-
Timelapse	d	3	74.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toonstruck	d	3	74.-
Tunnel B1	e/d	1	79.-
US Navy Fighter 97 (Win95)	d	2	79.-
Virtua Cop	d	1	79.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	77.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	25.-
War Wind (Win 95)	d	1	69.-
WWF In Your House	e/d	4	69.-
Wing Commander 4	d	1	59.-
Worms + Reinforcement	d	1	69.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew*	e/d	4	89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter*	e/d	1	89.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel	Sprache	Genre	Preis
Aces of the Deep	d	2	35.-
11th Hour	d	3	29.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Biing	d	3	45.-
Bioforge	d	3	29.-
Colonization	d	1	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest of the New World	d	8	45.-
Cyberia	d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	49.-
Der Reeder	d	2	19.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	49.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle	d	3	39.-
Höhlenwelt-Saga	d	3	19.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lemmings 3D	d	1	29.-
Leisure Suit Larry 6	d	3	24.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	49.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Martini Racing	d	4	29.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
NHL Hockey 96	e/d	4	35.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pizza Connection	d	2	19.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Ran Trainer 2 + Ran Soccer	d	4	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Red Baron	e/d	2	25.-
Ripper (6 CD's !!)	d	3	29.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Teamchef	d	4	25.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Wipe Out	d	2	29.-

CD-Bundles

Titel	Sprache	Genre	Preis
Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	79.-
SIM Vor-Oster Collection (SimCity 2000, SimTower, SimIsle)	d	8	69.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	39.-
Gravis Überlebens Pack (Creatures, Martini Racing, Gravis Game Pad)	d	2	79.-
Gravis Sport Pack (Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pad)	d	1	69.-
Run-Fun-Drive Pack (Rally Racing 97, Star Trek - Final Unity, PGA Euro Golf)	d	2	79.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Artikel	Preis
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Logitech Thunder Pad	35.-
Thrustmaster Phazer Pad	99.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	79.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Blackhawk	59.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP1	169.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:





Top - Spiele auf CD ROM

NBA Jam Extreme / Live 97
Komplett deutsch
je nur **79.-**

M.A.X. Mechanized Assault Exploration — komplett deutsch
Commandieren war gestern! Heute gibt es M.A.X.!
nur **69.-**

Discworld 2
Terry Pratches Scheibenwelt Teil 2
Komplett deutsch
nur **79.-**

Daggerfall — Komplett deutsch
2500 Schauplätze, 1 mio Personen, 300 Schauplätze
nur **74.-**

Titel	Sprache	Preis
Lords of Realm 2	d	84.-
Flying Corps	e/d	84.-
Diablo	d	79.-
Pandora Akte	d	74.-
Civ 2 Scenario CD	d	19.-

Deadly Games * MDK * — Komplett deutsch
Deadly Games e 89.-
nur **79.-**

Titel	Preis
Terminator Skynet	39.-
Toystory	79.-
Command & Conquer 2	84.-
C&C 2 Gegenangriff Level (Original Westwood!)	29.-

Titel	Sprache	Preis
Das Schwarze Auge 3	d	39.-
Lösung DSA 3 mit Onlinehilfe		19.-
Steel Panthers 2	d	74.-
Flottenmanöver	d	74.-
Risiko (Win95)	d	74.-

Titel	Sprache	Preis
Have a N.I.C.E Day	d	69.-
Star General	d	74.-
Privateer 2	d	79.-
Fable	d	42.-
SEGA Rally	e/d	69.-

Titel	Sprache	Preis
Project Paradise	e/d	69.-
Die Hard Trilogy*	e	79.-
FIFA Soccer 97	d	75.-
Dominion*	d	74.-
Sim Copter	d	74.-

Schluß mit lustig: 10er pro Spiel!

Titel	Sprache	Preis
Time Paradox	d	10.-
Race Mania	d	10.-
Surface Tension	d	10.-
Millennia	d	10.-

Titel	Sprache	Preis
Fantasy General	d	26.-
Mega Race 2	d	26.-
Panzer General 2	e/d	26.-
Steel Panthers	d	26.-
Warhammer	d	26.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!

Moto Racer • Rennspiel

GRASHÜPFER



Immer diese Autofahrer. Nie passen sie auf, haben überhaupt keine Ahnung von Geschwindigkeiten und protzen dann noch mit ihren PS herum. Klar, diese Zeilen können nur der Feder eines leidenschaftlichen Motorradfahrers entspringen. Während in der letzten Zeit für den PC Auto-Rennspiele en masse erschienen sind, war für Biker kaum etwas dabei. Delphine Software will das mit Moto Racer jetzt ändern.



Gewaltige Sprünge lauern bei den Geländemaschinen hinter fast jeder Kurve. Nur wenn Sie die Einfahrt optimal erwischen, landen Sie nicht vor dem nächsten Felsen.



Gerade haben Sie einen Gegner hinter sich gelassen, vor der Felsendurchfahrt wartet schon der nächste. Bei der Renndarstellung können Sie zwischen drei Perspektiven wählen.

Eigentlich haben die Franzosen in Moto Racer gleich zwei komplette Spiele versteckt. High Speed-Fans dürfen mit fetzigen Rennmaschinen über insgesamt fünf verschiedene Kurse bügeln. Gleich acht verschiedene Bikes stehen dafür zur Verfügung, allesamt natürlich mit komplett anderen Fahreigenschaften versehen. Je nach individuellem Vermögen dürfen Sie sich für Handschaltung oder Automatik-Getriebe entscheiden. Off Road-Liebhaber kommen bei Moto Racer ebenfalls auf ihre Kosten. Gleich vier Pisten können mit acht „Grashüpfern" umgepflügt werden. Die Sprünge über Sandhügel, Eisbarrieren oder Wassergräben erreichen dabei schwindelerregende Höhen. Anders als z. B. bei The Need for Speed sind die oft schmalen Fahrbahnen nicht seitlich begrenzt. Wenn Sie so wollen, können Sie also auch wild durch die Botanik kacheln, angeblich lassen sich so sogar ein paar Abkürzungen finden.

Rasante Technik

Bei der vorliegenden Alpha-Version konnte besonders die flüssige 3D-Grafik begeistern. Kein Wunder, ist doch Delphine Software kein unbeschriebenes Blatt, was 3D-Darstellung am Computer angeht. Nach den ersten Amiga-Testballons mit den Adventures Cruise for a Corpse und Another World zeigten die Franzosen mit Flashback und Fade to Black später eindrucksvoll, daß sich flüssige 3D-Animationen und der PC nicht ausschließen müssen. Dieser Beweis gelingt auch bei Moto Racer. Alle Strecken und Animationen werden in Echtzeit berechnet und gleich mit 65.000 Farben dargestellt, was für einen guten räumlichen Eindruck sorgt. Besonders die samtweiche, dennoch aber schnelle Gewichtsverlagerung der Fahrer auf dem Motorrad hat Delphine perfekt simuliert, wodurch ein sehr realistisches Fahrverhalten entsteht. Kleinere Anbandler verzeiht das Programm gnädig, wenn Sie aber mit Tempo 200 vor die nächste Mauer donnern, gibt's kein Pardon mehr. Schaden nehmen Ihre Digi-Akrobaten zum Glück nicht, dafür können Sie sicher sein, daß bereits mehrere der 23 Computergegner an Ihnen vorbeigerast sind. Eindrucksvoll auch die Geräuschkulisse: sowohl für die Renn- als auch für die Geländemaschinen gilt: bei voll aufgedrehten Lautsprechern scheint ein überholendes Motorrad direkt durch das eigene Trommelfell zu preschen. Was fehlt noch? Genau, auch an eine Multiplayer-Option haben die Franzosen gedacht. Wahrscheinlich schon im März können Sie mit bis zu acht Freunden Ihre Tanks auffüllen.



Besonders kurz nach dem Start geht es sehr eng zu. Dicht an dicht drängeln sich die Enduros in die erste Kehre. Am Straßenrand haben Sie die größten Chancen, einem Unfall zu entgehen.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	8 Sp. Netzwerk, Modem — Sprache: englisch
Hersteller:	Delphine Software/E.A. — Erscheint: März

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

... und sind sie nicht willig, so brauch ich Gewalt

Banzai Bug

Verwandeln Sie sich in ein Insekt, und zeigen Sie dem Kammerjäger wer das Sagen hat. Abgedreht, actionreich, bizarr, 3-dimensional, ...



In Kürze für Windows 95 CD-Rom



Komplett in Deutsch

Im Exklusiv-Vertrieb von:



http://www.bomico.com

G-Nome • Action

HEAVY METAL

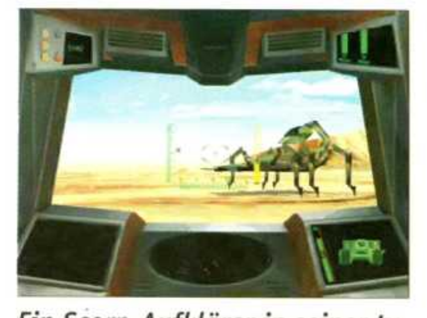
Sie sind Joshua Gant. Sie haben einen Auftrag. Kontaktieren Sie die Munitions-, Bio-Waffen- und Spionage-Experten Ihrer Rasse. Treten Sie den Scorps, Darkens und Mercenaries entgegen. Vernichten Sie die Tötungsmaschine mit dem Codenamen G-Nome. Handeln Sie schnell, denn die Zeit ist knapp.



Ein riesiger Kampf-Bot der Darkens schiebt vor einem Nachschub-Gebäude Wache. Bei vielen Fahrzeugen erlaubt eine Zoom-Funktion genaueste Feindaufklärung.



Ein Scorp-Läufer bewacht eine der Hauptbasen. Die Statusanzeige am rechten Bildrand unterrichtet über bereits erzielte Treffer und Schadenszonen.



Ein Scorp-Aufklärer in seiner typischen Form. Scorps greifen gerne in Rudeln und von allen Seiten gleichzeitig an.

G-Nome von 7th Level ist so etwas wie die Action-Variante des kommenden Echtzeit-Strategie-Spektakels Dominion. In sehr komplexen Missionen treten Sie gegen einen Verbund von halb biologischen, halb mechanischen Clans unter der Führung der ultrafiesen Scorps an. Diese Finsterlinge haben sich, wie könnte es auch anders sein, vor langer Zeit zum Ziel gesetzt, die letzte Bastion der Menschheit auszuradieren, die es auf den abgelegenen Planeten Ruhelen im Quadranten Omicron Reticuli verschlagen hat. Jetzt, im Jahre 2225, gehen dem Trabanten langsam die Ressourcen aus, und der Krieg scheint in eine entscheidende Phase zu treten. Den Scorps ist es gelungen, den G-Nome zu entwickeln, einen gigantischen genetischen Transformer, mit dessen Hilfe ein unbesiegbarer Super-Soldat aufgeboten werden könnte. Ausgerechnet der abgehalfterte Union-Sergeant Joshua Gant soll das verhindern. Aber dazu kann er ja auf Ihre Hilfe bauen, oder?



Jeder Mech verfügt über ein individuelles Cockpit-Design. Hier hat sich Gant schon etwas zu nah an einen Feind herangewagt.

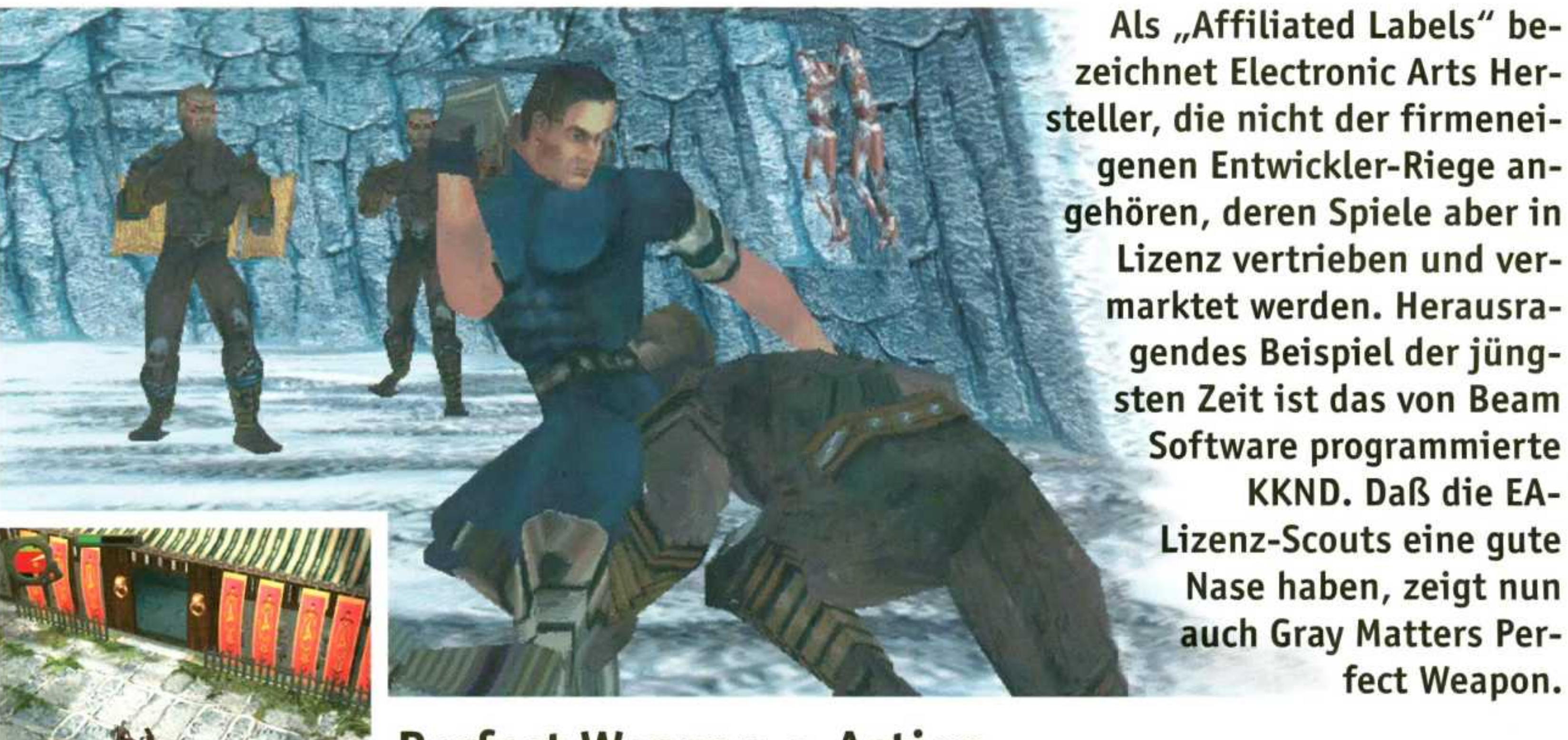
David gegen Goliath

Auf den ersten Blick erinnert G-Nome an klassische Action-Shooter wie Mechwarrior oder Shattered Steel. Tatsächlich besteht eine Ihrer Hauptaufgaben darin, in futuristischen Panzerfahrzeugen, massiven Robotern oder schnellen Luftkissen-Gleitern durch die 3D-Umgebung zu schaukeln und massive Gegner-Verbände im Alleingang zu eliminieren. Die 20 verschiedenen Missionen, noch einmal unterteilt in vier verschiedene Kampagnen, verlangen neben einer sicheren Joystick-Hand aber vor allem auch strategisches Geschick. Held Joshua Gant muß zunächst wichtige Hintermänner der Union aus der Gewalt der Scorps befreien. Dazu gilt es, das Feindesland der Darkens zu durchqueren. Hier ist nicht bloßes Geballer angesagt, vielmehr müssen Brücken auf- und abgebaut und Fahrzeuge gestohlen werden. Im weiteren Spielverlauf müssen Sie durch adventure-ähnliche Puzzles z. B. Zäune deaktivieren oder wichtige Codes von feindlichen Computerterminals knacken. Jeder Clan verfügt zudem über differenzierte Angriffs- und Verteidigungs-Taktiken, so daß Sie bloßes Herumgeballere schnell ins Jenseits befördern würde. Gewohnt viel Wert legte man bei 7th Level auf ein ausgeklügeltes Design der auch farblich abwechslungsreichen und detaillierten 3D-Levels. Die bombastische Soundkulisse mit ihren zahlreichen Explosionseffekten und der einpeitschenden Hintergrundmusik sorgt zusätzlich für Atmosphäre. Besonders interessant: auch im Kampagnen-Modus können Sie sich im Netzwerk mit bis zu acht Gleichgesinnten um die besten Waffensysteme prügeln.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	7th Level	Erscheint:	März 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Als „Affiliated Labels" bezeichnet Electronic Arts Hersteller, die nicht der firmeneigenen Entwickler-Riege angehören, deren Spiele aber in Lizenz vertrieben und vermarktet werden. Herausragendes Beispiel der jüngsten Zeit ist das von Beam Software programmierte KKND. Daß die EA-Lizenz-Scouts eine gute Nase haben, zeigt nun auch Gray Matters Perfect Weapon.

Perfect Weapon • Action



Oben: In den vielen Perspektiven werden die Spielfiguren skaliert. Unten: Hunter kann mit Power-Ups noch stärker zu schlagen.

Schon auf den ersten Blick fällt die Ähnlichkeit zu einem Action-Spiel auf, das wir in der letzten Ausgabe getestet haben. Und richtig, Gray Matter steht auch hinter The Crow: City of Angels, das jedoch über Acclaim vertrieben wird. Perfect Weapon ist also sozusagen der Nachfolger des atmosphärischen Prügelspiels nach dem gleichnamigen Kinofilm. Diesmal jedoch bekam Electronic Arts als Vertriebspartner den Zuschlag. Zur Hintergrundgeschichte: Der professionelle Kickboxer Blake Hunter muß sein Geld mit richtig harten Bandagen verdienen. Nach einem wieder mal gewonnenen Kampf wird er in seiner Umkleidekabine von einer unbekannten Macht entführt. Erst im weiteren Verlauf des Spiels wird klar, daß dies allein zur Erbauung einer außerirdischen Macht geschah. Sie schickt ihn in verschiedene Welten im Universum, nur um sich daran zu ergötzen, wie er sich mit bloßen Fäusten aus den vielen tödlichen Gefahren herausprügelt.

Tolle Schlagkombinationen

Wie erfolgreich er das tut, liegt natürlich am Geschick des Spielers, der den Recken mit der Tastatur durch fünf Welten manövriert. Neben Bewegungstasten gibt es vier Schlag-Knöpfe, die den Charakter je nach virtuoser Bedienung ganze Kombinationen von rechten und linken Boxhaken oder Fußkicks ausführen lassen. Auch einige Special Moves hat Blake Hunter in seinem Repertoire. Trotzdem erfordern die zahlreichen Gegner hin und wieder den Einsatz eines erfrischenden Medipacks, die am Wegesrand zu finden sind. In jedem Level müssen mehrere Schlüssel gefunden werden, bis sich das Beamfeld des Ausgangs öffnet.

Perfect Weapon macht wie schon The Crow einen sehr guten optischen Eindruck, obwohl in der Preview-Fassung noch unschöne Clipping-Fehler auftreten, wenn die Polygonfiguren in den gerenderten Landschaften skaliert werden. Sehr realistisch wurden erneut die Kampfanimationen in Szene gesetzt, die auch prompt und nachvollziehbar auf jeden Tastendruck ausgeführt werden. Ein Nachteil von Gray Matters Game-Engine macht sich leider auch in Perfect Weapon wieder bemerkbar: Da sich die echtzeitberechneten Charaktere in gerenderten Standbildern, die je nach Standpunkt umgeschaltet werden, bewegen, kann es leicht passieren, daß man in der Hitze des Gefechts in einen toten Winkel gerät und dabei die eigene Spielfigur oder der Gegner aus dem Blickfeld rutscht. Daran müßte bis zur Endfassung noch gearbeitet werden.

Christian Müller



Im Dschungellevel warten flinke Affengeschöpfe, die Hunter auch vergiften können. Im Hintergrund ist ein Healthpack zu erkennen.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 80 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	englisch
Hersteller:	Electronic Arts	Erscheint:	März

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Floyd • Adventure

SIMON IM WELTALL

Klein, aber fein. So könnte das Firmen- und Produktionsverständnis der englischen Spiele-Schmiede Adventure Soft lauten. Nach den beiden superulkigen Simon the Sorcerer-Adventures bastelt ein 20-köpfiges Team seit zwei Jahren an Floyd, das im Mai dieses Jahres endlich auf uns losgelassen werden soll.



Auch die Rolle von Floyds Kumpanin Delores muß gespielt werden.

Beide Simon-Spiele zeichneten sich vorrangig durch durchdachtes und motivierendes Adventure-Gameplay aus. Die faire und logische Rätselstruktur war motivierend in schöne Geschichten verpackt, die an allen Ecken und Enden vor Gags sprühten und unvergeßliche Lachanfälle auslösten. Mit dazu trug die exzellente deutsche Übersetzung und Synchronisation des hiesigen Distributors Bomico bei. Floyd wird über insgesamt 15 Stunden Sprachausgabe, Musik und Soundeffekte verfügen, eine Mammutaufgabe für den deutschen Partner. Alleine 5.000 Zeilen Text müssen mit 20 Sprechern vertont werden.

Neues Outfit

Ganz klar, auch Adventure Soft präsentiert seine Spiele ab sofort in hochauflösender SVGA-Grafik. Weitestgehend Abschied nimmt man von den komplett handgezeichneten Abenteuerwelten der Vergangenheit. Floyd wird ein komplett SGI-gerendertes Outfit spendiert, das allerdings an besonders wichtigen Stellen per Hand nachgebessert werden soll. Verantwortlich für die gesamte Produktion sind wieder die beiden Woodroffe-Brüder Simon und Mark, die sowohl das gesamte Game-Design und auch das Script entwickelten. Im Mittelpunkt des Adventures steht ein kleiner Außerirdischer namens Floyd. Floyd lebt in einer Welt, deren Bewohner in orwellscher 1984-Manier von einer mächtigen Firma und ihren Häschern unterdrückt werden. Diese Firma wird von dem gottgleichen OmniBrain kontrolliert. Als Floyd eines Tages einen Vergnügungsausflug zu einem nahen Asteroidengürtel übernimmt, schubst er versehentlich die Voyager II-Sonde aus der Bahn, die unglücklicherweise ein Bauprojekt der Firma zerstört. Floyd wandert hinter Gitter. Dort macht er die Bekanntschaft von Delores, einer beinharten Revolutionärin, die sich dem Widerstand verschrieben hat. Gemeinsam gelingt ihnen mit Hilfe von SAM, einem umprogrammierten Killer-Roboter, die Flucht. Delores´ und Floyds Schicksal ist es, das OmniBrain zu zerstören und ihrer Welt die Freiheit wiederzugeben.



Interessant ist Adventure Softs Ankündigung, daß nicht nur Floyd durch die phantasievoll ausstaffierten Kulissen gesteuert werden soll. In verschiedenen Kapiteln des Abenteuers übernimmt man auch die Rollen anderer Charaktere. Ein Reihe von „Sub-Games", wie beispielsweise ein Alien-Spielautomat, sollen in die reine Rätselknackerei einige Abwechslung bringen. Wer auch nur eines der beiden zauberhaften Simon-Adventures gespielt hat, darf wie wir mit Ungeduld auf Floyds Weltraum-Abenteuer warten. Bis Ende Mai allerdings soll sich die Produktion noch hinziehen.

Christian Müller



Teilweise steuert man Floyd auch durch isometrische Levels.



Einfallsreiche Puzzles: Hier tastet man sich über Sensorfelder.



Quietschbunt und detailliert wirken die gerenderten Locations.



Floyd bekommt Ärger in einer Space Bar. Köstlich wie Adventure Soft seine Mimik zur Steigerung der Spielatmosphäre einsetzt.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	englisch, deutsch
Hersteller:	Adventure Soft	Erscheint:	Mai 1997

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

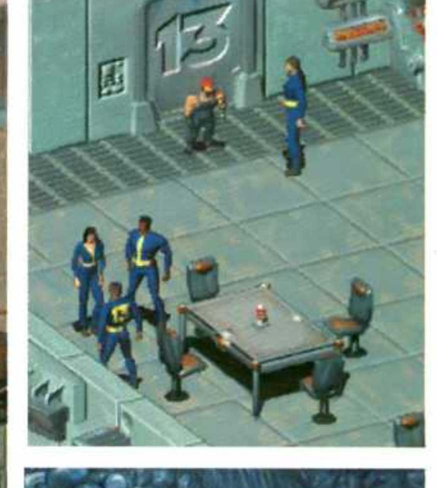


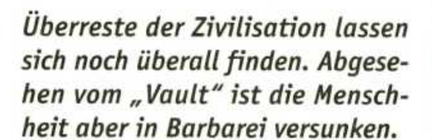
Einfach anrufen und gewinnen:
Das große SEGA/PC Games Gewinnspiel '97.
0190-377590
DM 0,12 / 6 Sek. SUPERTALK
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
PC
INTERNATIONAL RALLY
Das ultimative Rally-Vergnügen jetzt für den PC!
Die friedlich grasenden Zebras am Rande des High-Speed-Parcours versetzen Dich in eine andere Welt. Aber Vorsicht! Eine Zehntelsekunde nicht aufgepaßt, und Dein Wagen jagt ungebremst durch die Wasserlache am Ende der Kurve. SEGA Rally ist der Arcade-Meilenstein im Car-Racing.
Mit 2 Spieler Splitscreen-Modus für Netzwerk und Modem. SEGA Rally PC.
DAS Rally-Spiel des Jahres - ohne Sicherheitsgurt.
AWARD
PC Games
PC ACTION
GOLD
REQUIRES PENTIUM PROCESSOR
SEGA PC
http://www.sega-europe.com

Eines der ersten und besten Rollenspiele erlebt sein Revival. Vor über zehn Jahren konnte Wasteland von Interplay schon Wochen und Monate vor den Bildschirm fesseln. Für Fallout wird nicht nur eine ähnliche Story verwendet, es basiert auch wieder auf G.U.R.P.S., dem Universal-Rollenspielregelwerk von Steve Jackson.

Fallout
WASTELAND







Überreste der Zivilisation lassen sich noch überall finden. Abgesehen vom „Vault" ist die Menschheit aber in Barbarei versunken.



Ein ganzes Rudel mutierter Skorpione versperrt hier dem Spielercharakter den Weg. Mit diesem Maschinengewehr haben die stupiden Kreaturen jedoch keine Chance.

Die Hintergrundgeschichte ist so alt und in Designerkreisen populär wie keine andere. Ein Atomkrieg vernichtete Großteile der Menschheit und verseuchte die Erde. Teile der Bevölkerung konnten sich in riesige Bunkeranlagen, die sog. „Vaults", retten. Die Überlebenden außerhalb starben entweder an der Strahlung oder mutierten zu monströsen Kreaturen. Einige Generationen später öffnen die Bewohner der Bunker ihre Tore und schicken erst mal einen Freiwilligen zur Erkundung vor. Anders als in KKND kommt es nicht zur Echtzeitschlacht zwischen Mutanten und Bunkerkindern. Statt dessen versucht der Spielercharakter, die Außenwelt zu erforschen und erste Kontakte mit den chaotischen Gruppierungen der Mutanten aufzunehmen.

Runderneuert

Auch wenn Hintergrund und vielleicht auch die Story teilweise von Wasteland übernommen wird, die Technik entspricht dem heutigen Standard. Für die Grafik alleine hat sich Interplay viel Mühe gegeben. Sämtliche Objekte wurden vorher modelliert, mittels tausender Punkte dreidimensional erfaßt und anschließend mit Texturen überzogen. Kein Wunder also, daß Kreaturen und Gegenstände extrem wirklichkeitsgetreu aussehen. Für sämtliche Gefechte wechselt Fallout selbständig in einen rundenbasierten Modus. Ungewöhnlich für ein Rollenspiel: Es wurde nicht auf die altbekannten Quadrate zurückgegriffen, sondern das realistischere Hex-Grid verwendet. Auf eine Party von Charakteren wird ebenfalls verzichtet, an ihre Stelle rückt ein Einzelkämpfer. Dadurch kann in Fallout auch auf einen Location-Wechsel zwischen Städten und Wildnis verzichtet werden. Wie in Ultima 8 gehen die Bereiche stufenlos ineinander über. Größere Strecken lassen sich auf der Karte, die auch als Automap dient, trotzdem schnell zurücklegen. Rollenspieler und Dark Future-Fans dürfen sich wieder auf ein anspruchsvolles Spiel freuen, das neben einem Hauptziel viele unabhängige Zusatzaufgaben bietet.

Alexander Geltenpoth

G.U.R.P.S.



Steve Jackson ist in der Rollenspieler-Szene so bekannt wie ein bunter Hund. Er gehört neben Persönlichkeiten wie zum Beispiel Gary Gygax zu den brillanten Vorreitern dieser Art von Spielen. Sein Regelwerk G.U.R.P.S. ist dabei so allgemein gehalten, daß jede Art von Rollenspiel mit diesem Regelwerk auskommen könnte, egal ob es sich um Sci-Fi, Fantasy oder Dark Future handelt. In leicht vereinfachter Form kam es schon bei Wasteland zum Einsatz. G.U.R.P.S. zieht sowohl Eigenschaften und Fertigkeiten als auch angeborene Fähigkeiten in Betracht und kann damit als sehr realistisch eingestuft werden.

Voraussichtlich:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	englisch, mittel
Hersteller:	Interplay / Acclaim	Erscheint:	2. Quartal ´97

☐ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

71 Jahre vor Erscheinen der Playstation

(...schade Robert!)

DER ERSTE FUSSBALL-MANAGER FÜR DIE PLAYSTATION

EIN- ODER ZWEISPIELERMODUS

ALLE NATIONALEN UND EUROPÄISCHEN LIGAWETTBEWERBE

SPIELERVERLEIH UND -TRANSFER

ANIMIERTE SPIELHÖHEPUNKTE

INTUITIVES INTERFACE MIT MAUSSUPPORT

KOMPLETT DEUTSCH











Vertrieb: **Rushware GmbH**, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **Profisoft GmbH**, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: **ABC SPIELSPASS AG**, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: **ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH**, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

ANCO

Alexander der Große • Strategie

GORDISCHER KNOTEN

Historische Strategiespiele, sei es jetzt mit Cäsar, Napoleon oder Dschingis Khan, gibt es in rauhen Mengen. Doch wie ein böser Fluch haftete allen diesen Spielen bisher der eine oder andere Makel an. Interactive Magic will eine neue Strategie-Serie über die großen Feldherren der Antike entwerfen.

Im vierten Jahrhundert vor Christus gelang den Griechen unter König Alexander das nahezu Unmögliche. Die Eroberung des ganzen persischen und ägyptischen Reichs war ein unglaublicher Erfolg. Selbst das römische Imperium, zu dieser Zeit kaum mehr als ein kleines Dorf, konnte in seiner Blütezeit keinen vergleichbaren militärischen Sieg aufweisen. Dabei waren die Griechen zahlenmäßig weit unterlegen. Alexander der Große erlag Anfang 30 einem Fieber, sonst wäre er vermutlich auch noch in Indien einmarschiert.

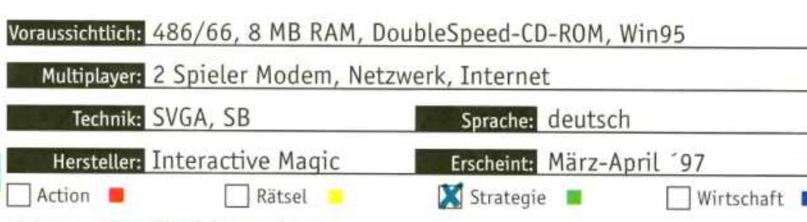
Historisch

Was verlangt man von einem historischen Strategiespiel? Zum einen sollte es möglichst detailgetreu und realistisch sein. Dazu gehören neben der exakten grafischen Darstellung der Einheiten auch die korrekten spieltechnischen Werte, wie Bewegung, Angriffsstärke und Widerstandskraft. Wenn dann noch die Armeen den Überlieferungen getreu aufgestellt sind, ist es schon fast perfekt. Das alles soll Alexander der Große bieten. Damit wird das Spiel schon auf alle Fälle für historisch Begeisterte interessant. Zudem soll es allerdings auch noch Spaß machen. Einfache Benutzerführung, SVGA-Grafik, realistische Soundeffekte und direkter Vergleich des Spielers mit dem Vorbild Alexander sollen für Spielspaß und Motivation sorgen. Besonders erfolgreiche Spieler können sogar das Lebenswerk des brillanten Heerführers vollenden und Indien unterwerfen. Dort bekommen es die griechischen Soldaten sogar mit Kriegselefanten zu tun.

Heikel

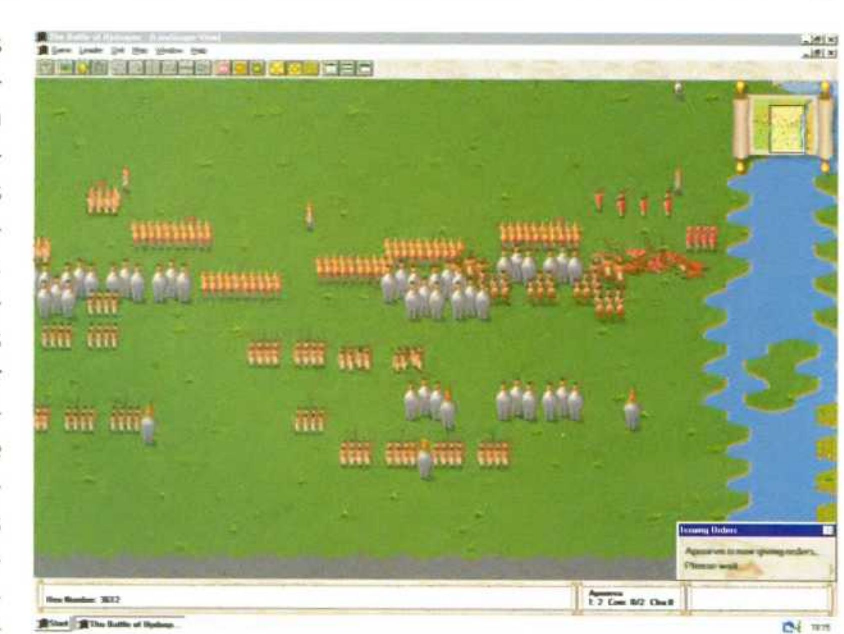
Seit M.A.X. werden zum Glück an rundenbasierende Strategiespiele höhere Ansprüche gestellt, denn das Genre blieb seit Jahren ohne entscheidende Neuerungen. Alexander der Große wird definitiv auf Hexfeldern basieren, zumindest schon ein Vorteil gegenüber den in Quadrate aufgeteilten Schlachtfeldern. Zudem kommt mit Mehrfach- und Flankenangriffen ein zusätzliches strategisches Element in das Spiel. Wie es in jedem Strategiespiel sein sollte, aber höchst selten der Fall ist, wird man in Alexander der Große nur mit kombiniertem Einsatz aller Truppenarten Siege erringen. Während Phalanxen blocken, fällt Reiterei in die Flanke und Bogenschützen zermürben den Gegner gleichzeitig. Wenn Strategie und Taktik über die Masse siegen, streichen Computer und KI für gewöhnlich die Segel. Auch in diesem Punkt soll Alexander der Große eine historische Alternative zum fiktiven M.A.X. bieten. Nun liegt es an Interactive Magic, diesen Gordischen Knoten zu lösen.

Alexander Geltenpoth



Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Multiplayer:	2 Spieler Modem, Netzwerk, Internet		
Technik:	SVGA, SB	**Sprache:**	deutsch
Hersteller:	Interactive Magic	**Erscheint:**	März-April ´97

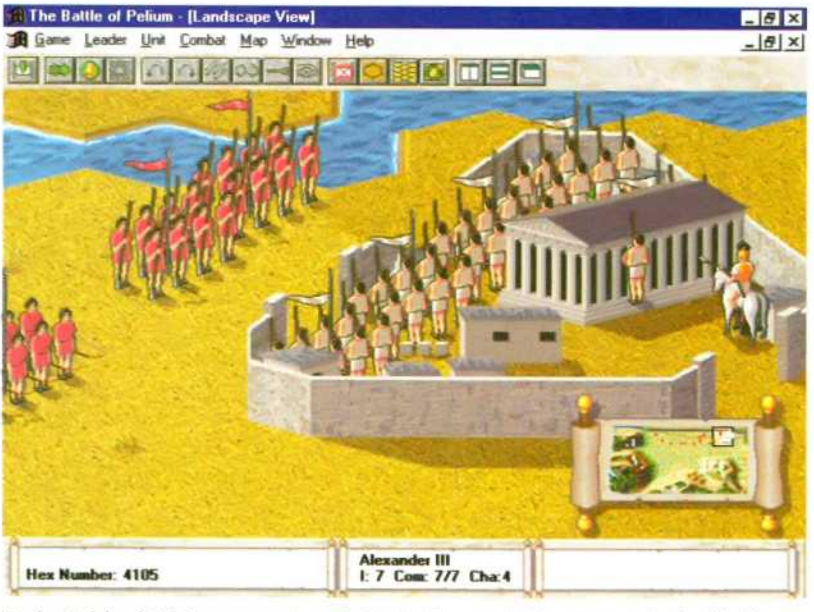
☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Da kommen dicke Probleme auf die Phalanxen der Griechen zu. Die Kriegselefanten der Inder trampeln Infanterie einfach nieder.



Alle bekannten Schlachten der Makedonier im 4. Jahrhundert v. Chr. Dazu kommen die imaginären Feldzüge gegen Indien.



Jede Schlacht ist passend animiert. Dazu wird automatisch die Karte gezoomt. Rechts außen gibt der Feldherr seine Befehle.

069 - 332 353

Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#



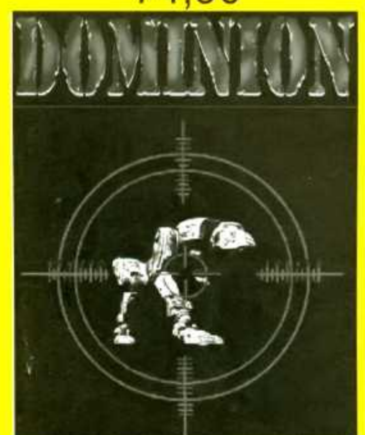
Titel		Preis	Titel		Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90	**Iznogoud***	**DV**	**69,90**
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90	König der Löwen	DA	54,90
4-2-2 Fußball	DV	59,90	**Leisure Suit Larry7**	**DV**	**79,90**
Absolut Pinball	DA	54,90	Lighthouse	DV	79,90
Afterlife	DV	59,90	**Links LS**	**DA**	**89,90**
AH64D Longbow	DV	79,90	Links Pelikan Hill	EV	49,90
AH64D Flashpoint Korea	**DV**	**39,90**	**Lords of the Realm 2**	**DV**	**79,90**
Alien Incidient	DV	44,90	Magic the Gathering*	DV	79,90
Alien Trilogy	**DV**	**69,90**	**MAD TV 2**	**DV**	**71,90**
Anvil of Dawn	DV	74,90	**Mechwarrior 2 inkl. Data**	**DV**	**49,90**
American Dream	DV	34,90	Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Animal*	DV	79,90	**Mechwarrior2:MERCENARIES**	**DV**	**79,90**
ATF Gold*	DV	79,90	Mega Race 2	DV	54,90
Azraels Tear	DV	69,90	Monopoly	DV	54,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	67,90	Myst	DV	69,90
Bedlam	DA	64,90	**Nato Fighters (ATF-Data)***	**DV**	**34,90**
Betrayl in Antara*	DA	79,90	**Nascar Racing 2**	**DA**	**74,90**
Birthright*	**DV**	**79,90**	NBA Live 97	DV	74,90
Blam Machinenhead	DV	69,90	NBA Hangtime*	DV	74,90
Blast Chamber	DV	69,90	**Need for Speed Edt.**	**DV**	**79,90**
Bleifuss	DV	49,90	**Neverhood**	**DA**	**99,90**
Blood & Magic AD&D	DV	79,90	**NHL Hockey 97**	**DV**	**69,90**
Boong!	DV	49,90	NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.2	**DV**	**69,90**	NFL Quarterback 97	DV	79,90
Bug!	**DV**	**49,90**	Nihilist	DV	64,90
Cheesmaster 5000	DV	69,90	**NFL 97 - John Madden**	**DV**	**69,90**
Civilization 2	DV	69,90	**Orion Burger**	**DV**	**74,90**
Civilization 2 Scenarios	DV	39,90	Outpost 2*	DV	89,90
Civil War General	DV	79,90	**Panzer Dragon**	**DV**	**74,90**

Mission: Gegenangriff* 27,90

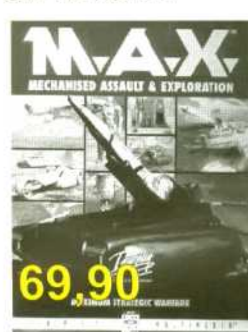


Alarmstufe Rot und kein Ende in Sicht!

Dominion* 74,90



Das geniale Echtzeitspiel im Mech-Universum!



TOP'S

Titel	Preis
Akte Pandora	79,90
Baphomets Fluch	64,90
Bazooka Sue*	84,90
Bleifuß 2	59,90
Daggerfall	69,90
Discworld 2	79,90
Fifa Soccer 97	74,90
Flying Corps	81,90
Formel 1*	84,90
Interstate 76*	79,90



Diablo 74,90

TOP'S

Titel	Preis
Jagged Allinace 2*	69,90
Jedi Knight*	79,90
KKND*	54,90
MDK*	74,90
Outlaw*	79,90
Privateer 2	79,90
Schleichfahrt	69,90
Schwarze Auge 3	34,90
Sega Rally	69,90
X-Wing vs. T-Figh.*	79,90



Titel		Preis
Command & Conquer SVGA*	**DV**	**89,90**
Command&Conquer inkl. Data	**DV**	**89,90**
Com.&Conq.2 inkl. Level-CD	**DV**	**99,90**
Command&Conquer Data	DV	24,90
Conquest of the new World	**DV**	**49,90**
Creatures	DV	64,90
Crow. City of Angels*	DA	72,90
Crusader - No Regret	**DV**	**64,90**
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm	DV	79,90
Dawn of Darkness*	**DV**	**79,90**
Deadly Tide	DA	79,90
Deadlock	**DV**	**79,90**
Demon Driver*	DV	69,90
Descent 2	DA	49,90
Descent to Undermountain	DA	79,90
Destruction Derby 2	**DV**	**69,90**
Die Fugger 2	**DV**	**54,90**
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90
Die gr. Schlacht u. Gettysburg	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90
Down in the Dumps	**DV**	**69,90**
Earthsiege 2	DV	49,90
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV	64,90
Ecstatica 2*	**DV**	**74,90**
Elisabeth I.	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	**DV**	**81,90**
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV	34,90
Eurofighter 2000 Super	**DV**	**81,90**
F1 Manager 96	DV	69,90
F1 Grand Prix 2	**DV**	**79,90**
F1 Grand Prix 2 Perfekt	**DV**	**29,90**
F1 Grand Prix 2 Training	**DA**	**29,90**
F22 Lightning 2	**DV**	**79,90**
Fire Fight	DV	59,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Flightsimulator 6.0	**DV**	**89,90**
FS 6.0 Kanarische Inseln*	**DV**	**64,90**
Flottenmanöver	**DV**	**74,90**
FX Fighter Turbo	DV	64,90
Gabriel Knight 2	**DV**	**67,90**
Gene Wars	DV	69,90
Golden Gate Killer	DV	74,90
Grand Prix Manager 2	**DV**	**81,90**
G-Nome*	**DV**	**69,90**
Guts 'N' Garters	DV	84,90
Have a nice day	**DV**	**62,90**
Heroes of Might & Magic 2	**EV**	**89,90**
Hexagon Kartell	DV	67,90
Hind	DA	59,90
Holiday Island	**DV**	**69,90**
Hugo 4	DV	59,90
Hunter Hunted	**DV**	**79,90**
Iron & Blood	**DA**	**74,90**

Titel		Preis
Pete Sampras Tennis*	**DV**	**79,90**
Phantasmagoria 2	DA	79,90
Planer 2	DV	69,90
Planer 2 Mission	DV	23,90
Power Pack 4	**DV**	**79,90**

inkl.Fifa 96, Rally Champion Chip, Magic Carpet 2, 8 Puddon Pad


Wir führen auch Lösungshefte, Playstation, Nintendo 64 und Zubehör. Level-CD's zu vielen Spielen ab DM 14,90.

Titel		Preis
Power Chess*	**DV**	**89,90**
Projekt Paradise	DV	69,90
Rally Racing 97	DV	74,90
Realms of the Haunting	**DV**	**79,90**
Risiko	**DV**	**69,90**
Rückkehr nach Krondor*	**DV**	**79,90**
Shattered Steel	**DV**	**69,90**
Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter Mission Patrol	DV	24,90
Sim City CD Collection	DV	89,90
Simon the Sorcerer 1+2 Edt.	DV	49,90
Sonic CD	DV	54,90
Stadt der verlorenen Kinder*	**DV**	**79,90**
Star Controll 3	DA	79,90
Starcraft*	**DV**	**79,90**
Star General	DV	69,90
Star Trek - Academy	DV	39,90
Star Trek - Borg		i.Vorb.
Star Trek - Deep Space Nine	DA	69,90
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Steel Phanter 2	**DV**	**79,90**
Syndicate wars	DV	69,90
Theme Hospital*	DV	74,90
Time Commando	DV	69,90
Timelapse	DV	79,90
Titanic	DV	i.Vorb.
Tomb Raider	**DV**	**64,90**
Toonstruck	**DV**	**69,90**
Tunnel B1	**DV**	**79,90**
Versaille 1685	DV	74,90
Virtua Cop	DA	74,90
Virtua Fighter	DV	69,90
Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	**DV**	**79,90**
Warcraft 2 Exp.Set	DV	24,90
Warwind	DV	69,90
Wing Commander 4	DV	54,90
Wing Command. Krilrathi Saga*	**DV**	**54,90**
Wipe Out 2097*	**DV**	**74,90**
Wizardry Gold*	DV	74,90
Wizardry Nemesis*	**DV**	**74,90**
Worms inkl. Reinforcment	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
Z	DV	69,90

Große Spiele für kleines Geld!

Titel		Preis	Titel		Preis
11th Hour	**DV**	**29,90**	Might&Magic Triologie	DV	39,90
3D Lemmings	**DV**	**19,90**	**Outpost***	**DV**	**24,90**
Albion	DV	29,90	PGA Euro Data Nippenburg*	DV	39,90
Bernhard Langer Golf*	DV	29,90	PGA Euro Data Oxfordshire*	DV	39,90
Bioforge	DV	29,90	Pirates Gold	DV	24,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90	**Pitfall**	**DV**	**29,90**
Colonization	**DV**	**24,90**	Pizza Connection	DV	19,90
Crusader: No Remorse*	**DV**	**29,90**	Pro Pinball The Web	DV	25,90
Deadelus Encounter	DV	24,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Der Reeder	DV	14,90	**Red Baron 1**	**DV**	**24,90**
Destruction Derby	**DV**	**29,90**	**Shanghai-Great Moments**	**DV**	**24,90**
Die Siedler 1	DV	29,90	Simon 1	DV	24,90
Die Siedler 2 Mission	**DV**	**29,90**	Simon 2	DV	29,90
Discworld	**DV**	**29,90**	Shivers	DV	19,90
Dungeonmaster 2	**DV**	**29,90**	**Sim Ant***	**DV**	**24,90**
Earthsiege 1	DV	24,90	**Sim Earth***	**DV**	**24,90**
Earthworm Jim WIN 95	DV	32,90	**Sim Farm***	**DV**	**24,90**
Games Gold		**39,90**	Space Quest 6*	DV	24,90
40 Top Spiele, 15 CD's			Star Trek-Final Unity	DV	39,90
Gearheads	DV	29,90	Stonekeep	DV	34,90
Grand Prix	DV	24,90	**Teamchef**	**DV**	**19,90**
Grand Prix Manager	**DV**	**29,90**	Theme Park Classic	DV	29,90
Head to Head*	**DV**	**29,90**	Tilt	DV	24,90
Indy Car 2	**DV**	**34,90**	**Torins Passage***	**DV**	**19,90**
Jagged Alliance	DV	29,90	UFO	DV	24,90
Kings Quest 7*	**DV**	**24,90**	**Ultra Pinball 1***	**DV**	**24,90**
Larry 6	**DV**	**24,90**	Vollgas	DV	29,90
Lost Vikings*	DV	29,90	**Warcraft 1**	**DA**	**24,90**
Little Big Adv.	DV	29,90	Wing Commander 3	DV	34,90
Magic Carpet 2*	**DV**	**19,90**	**Woodruf**	**DV**	**21,90**
Master of Magic	DV	24,90	**Worms***	**DV**	**29,90**
Mechwarrior 2*	**DV**	**29,90**	**X-Com: Terror from the Deep**	**DV**	**27,90**

MEGASTORE Mainz-Wiesbaden:

IN KÜRZE!

Adresse in Vorbereitung.

GAMESTORE Frankfurt:



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069 - 30 851 069

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Software-Company ist ein Markenzeichen der I.S.A. Interactive Software Agency Gesellschaft zum Handel und Vertrieb von Software, Hardware und EDV-Zubehör mbH, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt.

Lost Vikings 2 • Denkspiel

DIE ODYSSEE

Tomator war schon immer ein schlechter Verlierer. Kein Wunder also, daß er auf Rache sinnt und die drei Wikinger erneut entführt. Allerdings entwischen Erik, Olaf und Baleog ihm auch diesmal wieder und werden in eine Paralleldimension geworfen. Zurück nach Hause: Kurs Norse by Norse West...



Unterwasser muß sich Erik vor den Piranhas in acht nehmen.



Scorch kann springen, fliegen und sogar Feuer spucken.

Die technischen Neuerungen seit dem letzten Teil vor vier Jahren sind nicht spurlos an Lost Vikings II vorübergegangen. Feinstes gerendertes SVGA, Spitzen-Soundeffekte, Sprachausgabe und actiongeladene Hintergrundmusik lassen fast vergessen, daß es sich hier nicht um ein Action-, sondern um ein Denkspiel handelt. Aber auch inhaltlich wurde Lost Vikings weiterentwickelt. Bevor die drei Wikinger nämlich das Raumschiff des Tomator verließen, haben sie noch einige High-Tech-Gegenstände mitgehen lassen: Raketenstiefel, Lichtschwert, bionischer Arm und Powerschild leisten hervorragende Dienste und erlauben noch kompliziertere Puzzles. Dazu kommen noch zwei ganz neue Charaktere, nämlich der Werwolf Fang und der Drache Scorch mit wiederum eigenen Spezialfähigkeiten.



Dekoration wie an Halloween: Grinsende Totenschädel, Bäume mit leuchtenden Gesichtern und Fischgräten, die als Leitern dienen.

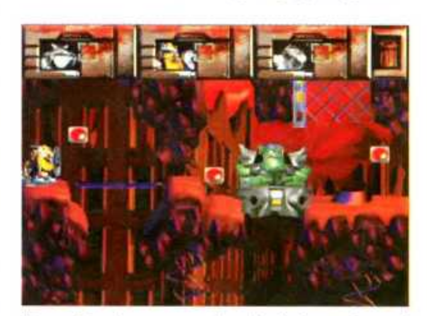
Witz mit Niveau

Drollige Animationen und komische Dialoge täuschen kaum über die schwierigen Denkaufgaben hinweg. Waren die Möglichkeiten beim ersten Teil noch sehr limitiert - schließlich verfügte jeder Wikinger nur über eine Spezialfähigkeit -, muß man jetzt schon seine gesamte Phantasie spielen lassen, um die harten Rätsel zu knacken. Etwas mehr Action und Hektik wird über die neuen Monster in das Spiel gebracht. Böse Zauberer teleportieren sich neben die Freunde und werfen Blitze. Trotzdem ist ruhiges Überlegen und Knobeln nach wie vor möglich. Allerdings müssen gewisse Passagen schnell gespielt werden, sonst fällt die gnadenlose Monsterhorde über die Wikinger her. Nebenbei gibt es etliche neue Gegenstände. Fackeln erhellen beispielweise dunkle Gänge, in denen das nächste wichtige Item von ein paar Monstern bewacht wird. Alles in allem darf man sich auf ein extrem abwechslungsreiches Denkspiel mit über 30 knackigen Levels gefaßt machen.

Alexander Geltenpoth



Am Anfang nimmt der böse Tomator die Wikinger gefangen.



Der Endgegner im letzten Level ist natürlich ein dicker Brocken.

DIE WIKINGER



Erik: Erik ist der schnellste und der einzige, der springen und schwimmen kann. Mit seinem berühmten Dickschädel rennt er immer noch durch fast jede Wand. Allerdings ist er danach etwas benommen. Durch die geklauten Raketenstiefel kann er im Sprung zusätzlichen Auftrieb bekommen und extrem weit und hoch springen.

Olaf: Mit seinem Schild wehrt er jeden Angriff ab. Wenn er es über den Kopf hebt, kann er es als Paraglider verwenden. Außerdem leidet Olaf unter Blähungen, die marode Böden zerstören und ihm zusätzlichen Auftrieb verschaffen. Olaf kann sich nebenbei in einen Zwerg verwandeln und so durch enge Gänge laufen.

Baleog: Normales Schwert und Bogen haben ausgedient. Lichtsäbel und bionischer Arm machen Baleog zum Monsterschreck. Doch das ist noch nicht alles. Auf Wunsch verlängert sich nämlich der bionische Arm, so daß Baleog entfernte Gegenstände einstecken oder sich kunstvoll über tiefe Abgründe schwingen kann.

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	1-2 Spieler Hotseat	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Acclaim, Interplay	Erscheint:	März ´97

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

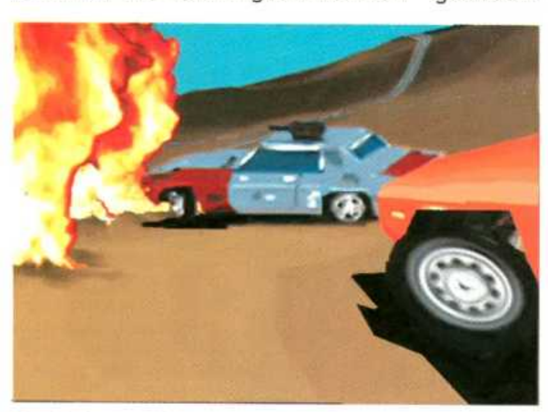
In Kürze von Activision

SPIELE-OFFENSIVE

Bereits im August letzten Jahres stellten wir Ihnen die beiden Activision-Titel Interstate '76 und Blast Chamber das erste Mal vor, die eigentlich schon zu Weihnachten in den Regalen stehen sollten. Jetzt scheint es jedoch endlich soweit zu sein, wie nicht zuletzt das Demo auf der Cover-CD beweist.

Interstate '76

Zu Zeiten, als der kultige Fernsehdetektiv Shaft auf dem Bildschirm seine Fälle löste, Clint Eastwood als Dirty Harry sein Unwesen trieb und aufgetürmte Lockenköpfe der letzte Schrei waren, verlustiert sich in einer Parallelwelt auch der skrupellose Mafioso Antonio Malochio. Dieser Bösewicht hat es auf die Ölreserven der Vereinigten Staaten abgesehen, denn in seiner Welt zählen nur Reichtum, schöne Frauen, Waffen und schnelle Autos, denen ja bekanntlich ein paar Tropfen Öl nicht schaden können. Ihre Schwester, Jane Champion (!), hat Wind von dem Coup bekommen und wird von Malochio gnadenlos umgenietet. Klar, daß Sie das nicht auf sich beruhen lassen können. Ausgerüstet mit einem der heißesten Vierrad-Öfen überhaupt, einem 72er Picard Piranha mit 425 PS und zwei nützlichen Maschinengewehren auf dem Dach, starten Sie mit Ihrem schwarzen Kumpel Taurus (ja, auch er trägt diesen Lockenturm zur Schau!) zu einer wahnwitzigen Verbrecherjagd über Amerikas Highways, um den Schergen Malochios zu zeigen, wer der eigentliche Herr im Lande ist. Die abgedrehte Story klingt wie aus einem billigen B-Movie und ist auch durchaus so gedacht. Activisions Konzept geht erstaunlicherweise auf. Die bewußt schmierigen Zwischensequenzen versetzen zusammen mit dem schrillen Funk-Sound tatsächlich zurück in die Zeit, als Abba noch ungestraft Ihr Waterloo besingen durften. Doch lassen Sie sich nicht täuschen: Interstate '76



Verfolgungsjagden mit wilden Ballerorgien und spektakulären Explosionen gehören bei Interstate '76 zur Tagesordnung.



Mafia-Boss Antonio Malochio hat Ihre Schwester auf dem Gewissen. Wetten, daß ihm das Grinsen bald vergeht?



Mit dem Fadenkreuz direkt über der Motorhaube nehmen Sie die Gegner aufs Korn. Links oben die Instrumente samt Radar.

ist nichts anderes als ein ultrahartes Rennspiel mit Shoot 'em Up-Elementen und einer äußerst interessanten Polygon-Engine. Diese kettet Sie nicht nur an die zahllosen Highways, sondern erlaubt auch Ausflüge ins Grüne, bisher einmalig. Mal sehen, vielleicht werden ja auch bei Ihnen im nächsten Monat Plateausohlen wieder salonfähig.

Blast Chamber

Bei Blast Chamber handelt es sich um eine moderne Umsetzung des alten Bomberman-Spielprinzips. Sie steuern einen Agenten, der sich im Inneren eines Würfels befindet und Kristalle von Punkt A nach Punkt B befördern soll. Leider besteht ein Würfel jedoch nicht nur aus einer Ebene, sondern ist durchweg dreidimensional und hat deshalb so seine Tücken, was wir ja bereits in der achten Schulklasse feststellen durften. Da sich die Ausgänge für Ihren Agenten dummerweise niemals auf derselben Würfelebene befinden, haben Sie armer Bursche ein Problem. Activision hat aber natürlich eine Lösung parat. An den Würfelecken finden sich nämlich diverse Pfeilfelder, mit deren Hilfe sich das ganze SVGA-Bildschirmgebilde um eine Achse drehen läßt. Mitunter verhindert jedoch die zeitweise opulente Inneneinrichtung Ihres Mini-Lebensraumes die Erreichbarkeit dieser Pfeilfelder. Nachdenken ist also angesagt, und die vorhandenen Schalter, Aufzüge und Beamfelder müssen optimal eingesetzt werden, damit Sie Ihren Kristall unbeschadet abliefern können. Wie schade, daß man bei den Engländern an ein Zeitlimit gedacht hat... Die genial einfache, einfach geniale Spielidee entpuppt sich im Multiplayer-Modus sogar als brillant. Bis zu vier Agenten dürfen sich im Netzwerk um einen mickrigen Kristall streiten, dabei kann der einmal gewonnene Edelstein dem Konkurrenten ständig wieder abgejagt werden, während sich der Würfel andauernd um seine Achse windet. Ich denke, Sie können sich vorstellen, was passiert, wenn Ihnen der Boden unter den Füßen weggezogen wird? Gewonnen hat am Ende der, der als letzter seine drei Bildschirmleben ausgehaucht hat. Auch im Einzelspiel besitzen Ihre Anvertrauten kaum mehr Lebensmut für die fast 60 verschiedenen Levels, können aber durch Power-Ups mitunter neue Energie tanken. Blast Chamber, das zudem durch einen abgefahrenen CD-Soundtrack überzeugen kann, soll endlich im nächsten Monat erscheinen.





Bei Blast Chamber wird durch winzige Kameraschwenks der Eindruck einer dynamischen Spielumgebung erweckt.



In den Anfangsleveln werden Sie langsam an die ungewöhnlichen Spielereien mit der Schwerkraft herangeführt. Dreht sich der Würfel, darf Ihr Agent auf keinen Fall mehr als einen halben Screen fallen.

Dark Reign

Command & Conquer hat nicht nur unter Spiele-Freaks bombastisch eingeschlagen, auch die Augen der Hersteller verwandeln sich aufgrund des Verkaufserfolges in kleine Dollar-Zeichen, wenn die magische Buchstaben-Kombination „Zehh-und-Zehh" auch nur erwähnt wird. Zum Weihnachtsgeschäft will sich auch Activision ein Stück aus der Echtzeit-Torte herausschneiden und zeigte jetzt schon erste Bilder von Dark Reign. Bietet die Story noch den konventionellen Science Fiction-Hintergrund mit dem Kampf zweier Parteien um die Planetenvorherrschaft, legten die Engländer besonderen Wert auf eine ausgeklügelte Benutzerführung und künstliche Intelligenz der etwa 50 verschiedenen Einheiten. So können einzelnen Kampftruppen spezielle Befehle erteilt werden, die dann selbständig und nachvollziehbar ausgeführt werden, außerdem wird man Waypoints für Wachtrupps zuweisen können, eine Option, die bei Command & Conquer noch immer schmerzlich vermißt wird. Andere bisher bekannte Features des ehrgeizigen Projekts, das Sie keinesfalls vor Oktober erwarten sollten: Terraforming, ca. 40 nicht-lineare Missionen, Karten-Editor, Multiplayer via Netzwerk für bis zu acht Spieler, Internet-Spiel gegen vier Gegner, Zoomfunktion der Karten und lernfähige Einheiten.

Christian Bigge



Für die Entwicklung von Dark Reign konnte Activision den bisherigen Blizzard Chef-Designer von Starcraft abwerben, eine verbesserte Benutzerführung soll auch Command & Conquer alt aussehen lassen.





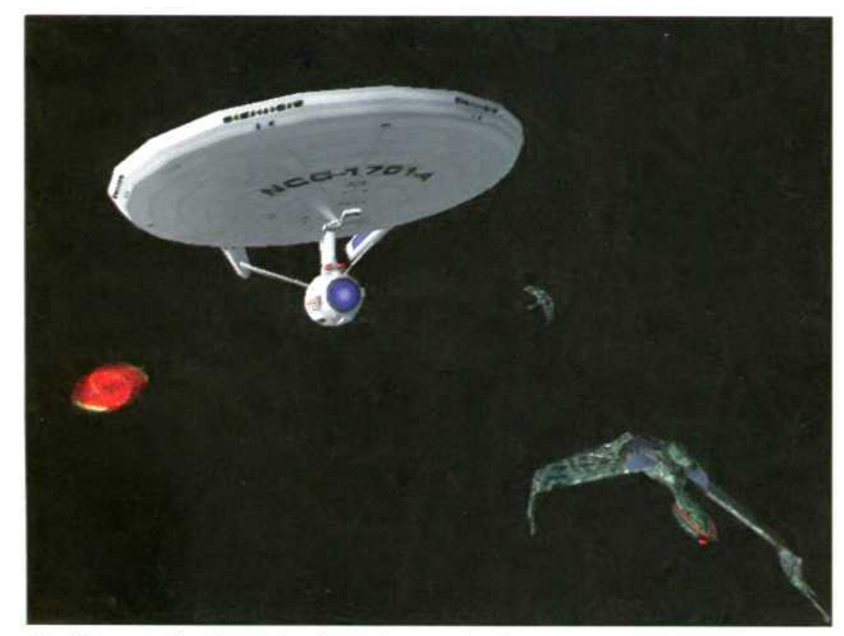
Erinnert der Levelaufbau noch sehr an den Genrestandard, kann die Grafik duraus überzeugen.

Starfleet Academy • Action

PHOTONENTOR

Captain Kirk, Commander Chekov, Captain Sulu. Heute sind sie unsterbliche Legenden. Aber sie mußten den langen Weg gehen, den jeder Raumfahrer der Föderation hinter sich bringen muß. Gemeinsam waren sie Kadetten der berühmtesten Ausbildungseinrichtung des Star Trek Universums, der Starfleet Academy. Ab April schickt Interplay jeden von uns auf die Schulbank, um die USS Enterprise und andere Sternenflotten-Schiffe als Captain zu kommandieren und zu fliegen.

Seit vor über 25 Jahren die Crew der USS Enterprise zu ihrem ersten Sternenflug abhob, ist die alphanumerische Abfolge „NCC-1701-A" das bekannteste Nummerschild der Galaxis und zugleich Sinnbild für den unglaublichen Erfolg einer Science Fiction-Idee. Wie sehr sich das Star Trek-Universum verselbständigt hat, zeigen nicht nur die zahlreichen Kinoproduktionen, sondern in erster Linie die vier TV-Staffeln, die die Geschichte der Föderation auch weit in die Zukunft hinein weitererzählen. Im Laufe der Jahrzehnte avancierte der Star Trek-Kult zu einem Multi-Millionen-Dollargeschäft. Von zweifelhaften Zeichentrick-Serien über Latex-Spock-Ohren bis hin zu Actionfiguren „Made in Taiwan", der Trekkie kann sein Hobby leben. Früher oder später mußten auch die Spiele-Entwickler auf diese Goldgrube stoßen. So geschehen Anfang der 90er Jahre, als Interplay die Rechte an der originalen Star Trek-TV-Serie erwarb (siehe auch Star Trek: Die Spiele-Geschichte). Anders als alle anderen Science Fiction-Spiele hat Star Trek allerdings noch nie eine Umsetzung im Action-Genre erfahren wie beispielsweise Lucasfilms Star Wars. Bis jetzt. Starfleet Academy wird das erste Spiel sein, das die bekannteste Science Fiction-Story endlich zu einem explosiven Höhenflug ansetzen lassen wird. Nach zwei Grafik-Adventures scheint Interplay seine Star Trek-Lizenz nun vergolden zu wollen.



Ein Kreuzer der Constitution-Klasse wie die sagenumwobene Enterprise kann es mit mehreren klingonischen Warbirds zugleich aufnehmen.



Majestätische Perspektive: Die USS Enterprise im Vorbeiflug.



Über 500 Polygone sorgen bei der Reliant für viele Details.

Kadett der Sternenflotte

Starfleet Academy versetzt den Spieler in eine Zeit, die ungefähr 80 Jahre vor dem Beginn der zweiten Staffel The Next Generation liegt. In der Rolle des jungen Akademie-Kadetten David Forrester hat man nach zwei Jahren intensiven Trainings die Aufnahme in die Kommandanten-Klasse der Akademie erreicht. Bis das große Ziel erreicht ist, müssen 29 simulierte Missionen absolviert werden, in denen man Forschung, Problemlösungen, Krisen-Manage-

BEISPIEL-MISSIONEN

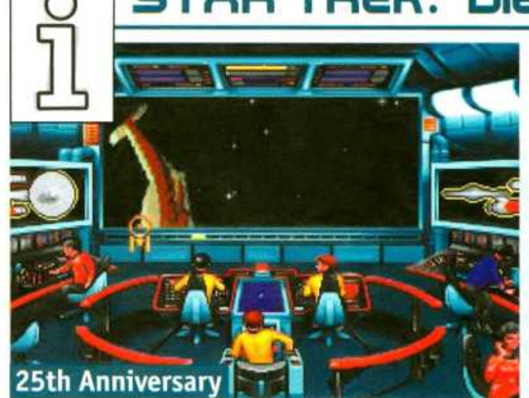
Anhand vieler elementarer Geschehnisse und Problemstellungen aus der Vergangenheit hat das Kollegium der Akademie der Sternenflotte 29 Missionen zur Prüfung ihrer Kadetten zusammengestellt. Hier einige Beispiele:

- Retten Sie eine Kolonie der Föderation vor einem radioaktiven Fremdkörper, der in die Atmosphäre eintritt.
- Nähern Sie sich einem Schiff der Föderation, das unversehens in fremdes Kriegsgebiet geraten ist, und evakuieren Sie die Crew.
- Bewahren Sie eine unbekannte Artengattung davor, von einer Supernova vernichtet zu werden, indem Sie sie in einem anderen Planetensystem heimisch machen.
- Machen Sie Abtrünnige ausfindig, die Föderations-Schiffe bedrohen und dabei einen Sternennebel als Fluchtweg nutzen wollen.
- Bewähren Sie sich als Unterhändler in den diplomatischen Gesprächen verfeindeter Alien-Rassen. Verhüten Sie dabei weitere militärische Auseinandersetzungen, ohne Ihre Friedensmission zu verletzen.
- Verhindern Sie eine klingonische Invasion
- Entdecken und erforschen sie friedlich fremde Rassen, die niemals zuvor im Star Trek-Universum bekannt waren.

PEDOS FEUER!

ment, Diplomatie, Moral und militärischen Konflikten ausgesetzt wird. Als Sohn eines Sternflotten-Offiziers, der während eines Zwischenfalls mit Klingonen getötet wurde, ist man mit seiner Geschichte während des gesamten Spiels konfrontiert. Alle Missionen werden in einem hochtechnisierten Simulator der Sternenflotten-Akademie absolviert, in dem befreundete Kadetten Ihren Anordnungen als Captain folgen. Neben neu kreierten Missionen kann man sich auch an klassischen Lektionen wie dem „Gleichgewicht des Schreckens" und dem Kobayashi Maru-Problem aus dem zweiten Star Trek-Movie versuchen. Doch dies ist nicht die alleinige Reminiszenz an die „alten" Zeiten. Auch William Shatner hat neben Chekov und Sulu seinen Auftritt als Admiral Kirk (siehe auch Veteranen als Lehrmeister). Der ehemalige Navigations-Offizier der Ur-Enterprise Lt. Sulu trägt in Starfleet Academy den Hauptpart, indem er den Spieler in die Grundzüge der Steuerung der Föderations-Schiffe einführt. Im Verlauf der Missionen erhält man so das

STAR TREK: DIE SPIELE-GESCHICHTE


25th Anniversary


Judgment Rites

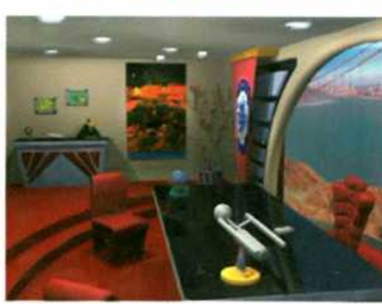
Interplay hatte als erster Publisher bereits Anfang der 90er Jahre die hervorragende Spiele-Eignung des Star Trek-Kultes erkannt. Damals sicherte sich Interplay-Chef Brian Fargo die Computer- und Videospielrechte an der originalen Star Trek-Serie der Sixties. Im November 1992 erschien dann zum 25-jährigen Geburtstag das erste offiziell lizenzierte Raumschiff Enterprise-Spiel: Star Trek 25th Anniversary, knapp zwei Jahre später folgte Star Trek: Judgment Rites. Bei beiden handelte es sich um klassische Grafik-Adventures, in denen man die Rolle des Cpt. Kirk und damit das Kommando über die USS Enterprise und ihre Crew übernahm. Abenteuer jedoch gab es weniger an Bord des Föderations-Raumschiffes zu bestehen, als vielmehr auf Planetenoberflächen, die zuvor noch kein Mensch betreten hatte. Zwar gab es auf der Brücke kleinere Raumgefechte zu bestehen, die jedoch bestenfalls als kleine Abwechslung zum Rätselknacken geeignet waren. Auf dem Brückenmonitor versuchte man, mit dem Mauszeiger vorbeifliegende Raumschiffe mit Phasern und Photonentorpedos zu pulverisieren. Ihren Reiz bezogen Interplays Star Trek-Spiele in erster Linie aus dem Kult-Status der TV-Serie, dem gelungenen Adventure-Interface und vor allem den süffisanten Konversationen zwischen Spock und Pille. Der große Erfolg von 25th und Judgment Rites rief natürlich auch andere Entwickler auf den Plan. MicroProse ergatterte die Lizenzrechte an der zweiten Staffel „The Next Generation" und setzte sie 1995 ebenfalls in einem Adventure (A Final Unity) um. Schließlich übernahm Viacom New Media die Federführung an der digitalen Umsetzung der dritten Star Trek-Staffel Deep Space Nine. 1997 wird neben Interplays Starfleet Academy im Herbst mit Star Trek: Generations (MicroProse) ein weiteres Spiel erscheinen.

Schon in Interplays Star Trek-Adventures gab es kleinere Actionsequenzen zu bestehen.

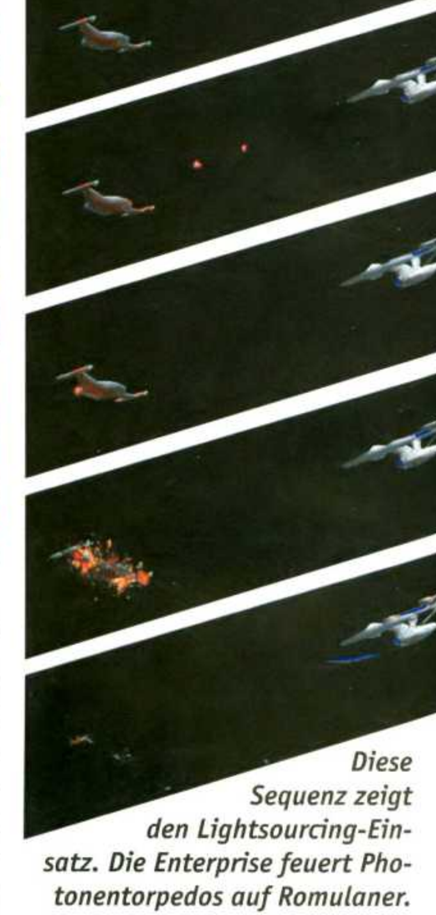


Der gute alte Pavel Chekov weiht den Spieler als Computerwissenschaftler in die Funktionsweise des Akademie-Simulators ein.





Oben: Der große Vorlesungssaal. Unten: Das Quartier des Kadetten.



Diese Sequenz zeigt den Lightsourcing-Einsatz. Die Enterprise feuert Photonentorpedos auf Romulaner.

Kommando über die Oberth, ein Forschungsschiff, den leichten Kreuzer Miranda sowie ein Sternenschiff der Constitution- und der Excelsior-Klasse. Interplays Design-Team hat deren Flugmodell nach eigener Aussage zwischen einer F-16 und einem Schlachtschiff angesiedelt. Anfangs konzipierte man das Spiel wesentlich passiver, eben so wie sich ein Captain fühlt, wenn er sich in seinen schwarzen Ledersessel plumpsen läßt und lediglich die Anordnungen an seine Offiziere weitergibt. Das Ergebnis wäre jedoch bestenfalls eine mit anderen Grafiken versehene U-Boot-Simulation gewesen. Und obwohl dies sicher dem realen Leben eines Cpt. Kirk nähergekommen wäre, entschied man sich dafür, die Echtzeit-Raumkämpfe wesentlich lebendiger zu gestalten.

Authentizität und Spielspaß

Die Geschehnisse außerhalb des Simulators werden in erster Linie durch Forresters Einträge in sein Tagebuch dokumentiert. Interplay will dem Spieler lieber gleich die nächste Videosequenz präsentieren, als ihn wie in den jüngsten Wing Commander-Spielen erst durch immergleiche Korridore marschieren zu lassen, um mit dem nächsten Charakter interagieren zu dürfen. Trotzdem beeinflussen auch diese Bestandteile den Spielverlauf, und man bleibt beispielsweise gefordert, die Akademie-Kameraden auch in sozialen Konflikten bei der Stange zu halten und seine Führungsqualitäten zu beweisen. Trotzdem

DER STAR TREK - EXPERTE



Rusty Buchert

Ein wahres Goldkind hat Interplay mit Rusty Buchert in seinem Team. Der Produzent von Starfleet Academy sagt über sich und seinen Werdegang: „Begonnen habe ich bei Interplay vor sechs Jahren in der Kundenbetreuung. Auf meinenm Weg habe ich in allen Bereichen mithelfen dürfen, unsere Spiele zu veröffentlichen, Programmierung, Musik, Grafik, Sound Effects, Design und Konzeption. Außerdem war ich der Troll in Stonekeep. Ich habe an allen unserer Star Trek-Spiele mitgearbeitet, außer an denen für die SNES- und die 32X-Videospielkonsolen. An Starfleet Academy arbeite ich nun schon drei Jahre, und zwischendurch war ich an Buzz Aldrins Race into Space, Battlechess 4000, Descent 1 und 2, Dungeon Master und Star Trek Judgment Rites beteiligt. Ganz nebenbei neige ich dazu, so unwichtige Dinge wie Schlaf einfach zu vergessen, und übrigens, sprecht mich ja nicht morgens an, wenn ich nicht schon mindestens zwei Liter Kaffee intus habe."

VETERANEN-LEHRMEISTER

Da Interplay „nur" über die Vermarktungsrechte der originalen Star Trek-TV-Serie und ihrer Darsteller verfügt, ist die Zeit, in der die Geschichte von Starfleet Academy spielt, zwischen den beiden Kinoproduktionen Star Trek V und Star Trek VI angesiedelt. Just zu dieser Zeit versehen der sagenumwobene James Tiberius Kirk und seine alten Kampfgefährten Pavel Chekov und Hikaru Sulu gerade ihren Dienst an der Akademie der Sternenflotte. Interplay ist es gelungen, die Originalschauspieler William Shatner, Walter Koenig und George Takei für den Auftritt in der Enterprise-Simulation zu gewinnen.



Admiral Kirk hat an der Akademie den Lehrauftrag für ein Spezial-Seminar für angehende Kommandanten inne. Als Spieler kann man in interaktiven Gesprächen einiges von dem Altmeister lernen. Man stellt Fragen über das Verhältnis eines Captains zu seinem Schiff, darüber, wie Klingonen am besten bekämpft werden, wie fremde Kampfschiffe am besten ausmanövriert werden, wie man mit einer unerfahrenen Crew umgeht, oder auch wann es nötig ist, die ehernen Gesetze der Sternenflotte zu umgehen. Kirk kann dem Spieler aber auch beispielsweise bei einem Projekt helfen, das die Föderation zu neuen Lebensformen führt.



Hikaru Sulu steht im Dienst des Kadetten-Corps der Sternenflotte. Er zeigt dem Spieler, wie man Schiffe vom einfachen Shuttle bis zum großen Sternenflotten-Kreuzer fliegt. Ebenso unterrichtet Sulu in strategischen und taktischen Fragen eines Sternenschiff-Kommandos, wie man die Direktiven der Föderation befolgt und den Ehrenkodex der Sternenflotte lebt. Falls man als Spieler gegen diesen verstoßen sollte, ist es auch Sulu, der zur Disziplin mahnt.



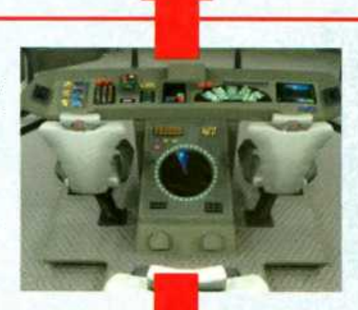
Pavel Chekov hat einen Gastauftritt als Computerwissenschaftler. Als sein Assistent können Sie mit seiner Hilfe neue Simulator-Missionen kreieren oder erfahren mehr über die genaue Funktionsweise des Sternenflotten-Simulators.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

RUNDGANG AUF DER KOMMANDOBRÜCKE

Obwohl jeder Kadett auf mehreren Schiffen der Föderation ausgebildet werden muß, ist natürlich das Kommando über einen großen Kreuzer das begehrteste Ziel unter den jungen Akademie-Besuchern. Ein großes Erlebnis muß es sein, wenn man das erste Mal im Captain-Sessel der Constitution- oder Excelsior-Klasse Platz nimmt. Von der kreisrunden Kommandobrücke auf Deck 1 hat der angehende Absolvent der Starfleet Academy alle wichtigen Schiffseinrichtungen und Offiziere in Blick- und Rufweite.



Der direkte Blick des Captains eines Constitution- oder Excelsior-Kreuzers auf das vor ihm liegende Navigations- und Waffensystem-Pult, an dem in der ersten Star Trek-Staffel Waffen-Offizier Chekov und Navigations-Offizier Sulu fingerfertig Cpt. Kirks Befehlen folgten.



Auf dem Hauptmonitor werden Video- oder Sensorenbilder eingeblendet.



Schwenk nach links zu technischen Kontroll-Pulten.



Kontrollmonitor-Pult zur Übersicht über alle Schiffsdecks.





Kontrollmonitor-Pult für Ressourcen und technische Einrichtungen.



Kontrollmonitor-Pult des Kommunikationsoffiziers.



Schwenk nach links zu den Analyse-Pulten des Wissenschafts-Offiziers.



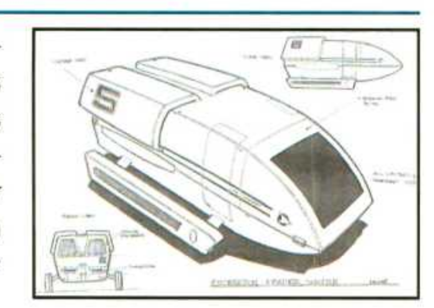
Schwenk nach links zum Hauptmonitor.

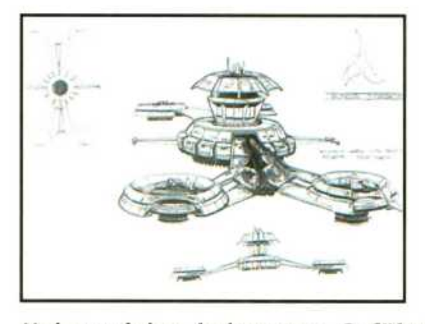


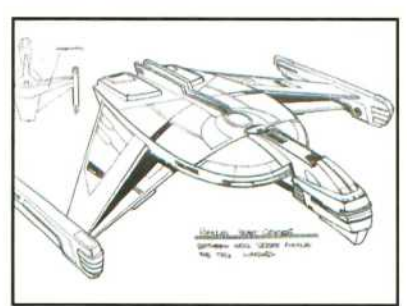


Schwenk nach links zum Hauptkontrollpult für Navigation und Waffensysteme.

widmet sich natürlich der überwiegende Teil des Spiels dem Kommando eines Sternenflotten-Schiffes während brenzliger Einsatzsituationen. Und das ist für Interplay der Schritt in ein neues Genre. Auch wenn man keine High-End-Weltraumaction à la Privateer The Darkening erwarten darf, so verfügt Starfleet Academy doch über die vielen kleinen Details, die die einzigartige Atmosphäre der TV-Kult-Serie ausmachen. Dafür sorgen unter anderem auch die 30 verschiedenen Stationen und Raumschiffe, die vom Deep Space Nine-Designer Jim Martin entworfen wurden. Neben der Authentizität war der Entwurf einer leistungsfähigen künstlichen Intelligenz ein weiterer Schwerpunkt der Entwicklung. Hierzu bemühte Interplay einen Computerwissenschaftler für neuronale Netze der Universität Kalifornien. Jede Alienrasse verfügt über ihren eigenen Kampfstil, und aus einem genauen Studium dessen läßt sich ablesen, wo sie besonders verwundbar sind. Erfahrenere Gegner aber können auch gezielt überlebenswichtige Systeme des eigenen Schiffes angreifen, um beispielsweise mit einem Volltreffer im Warpantrieb den Weg eines schnellen Rückzugs abzuschneiden. Darüber hinaus nutzt Interplay seine Multiplayer-Engine-Kenntnisse aus den Descent-Spielen für einen Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler. Und während man im Story-Modus natürlich nur die Schiffe der Föderation kommandieren kann, stehen hier dem Spieler auch klingonische oder romulanische Einheiten zur Verfügung. Starfleet Academy dürfte 1997 damit nicht nur aufgrund seines hohen Identifikationswertes zu den interessantesten Weltraum-Actionspielen gehören. Aber es muß sich im Verlauf des Jahres auch mit solchen Größen wie LucasArts´ X-Wing vs. Tie Fighter oder Wing Commander 5 messen lassen. **Christian Müller**







Neben vielen bekannten Gefährten wie dem Föderationsshuttle (oben rechts) entwarf der Deep Space Nine-Designer Jim Martin für Interplay völlig neue Konstruktionen der Klingonen und Romulaner.

Voraussichtlich:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, General Midi		
Multiplayer:	8 Spieler im Netzwerk	Sprache:	englisch
Hersteller:	Interplay Design/Eidos	Erscheint:	April 1997

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

Ladengeschäft - Kiel
24105 Kiel, Knooper Weg 136a
Tel 0431-578180
Mo-Frei 10-14 und 15-18 - Sa 10-13 Uhr
Nur Ladenverkauf, kein Versand !!

Tel: 04344 - 41 777

Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779
Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr
Aktualitäten über BTX: COMSOFT#



Für kalte Tage das Richtige zum Aufwärmen!!

Titel	Preis
3D Ultra Pinball 2 SIM	DV 69,90
4-2-2 Fußball SPO *	DV 64,90
ACE Ventura ADV	DV 58,90
Adams Family Pinball SIM *	DA 68,90
AH -64 Longbow Gold SIM *	**DV 74,90**
Airbus 2 (WIN 95) SIM *	DV 72,90
Alien Trilogy ACT	DA 73,90
Aladin (WIN95) 3,5" Disk J&R	DA 56,90
American Dream ADV	DV 34,90
Amok Win95 *	DA 76,90
Animal SIM	DV 79,90
Armored Fist 2 ACT/STR *	**DV 84,90**
Asterix & Obelix J&R	DA 55,90
A.T.F. US Gold WIN95 SIM *	DV 79,90
Baldies STR *	MV 68,90
Baphomets Fluch ADV	DV 69,90
Barbie - Mode Designer	DV 59,90
Battle Cruiser 3000 AD ACT *	DA 59,90
Bedlam STR	DA 79,90
Betrayal in Antara ROL *	**DA 79,90**
Birthright Win95 ROL *	DV 86,90
Blam! Machinehead ACT	DA 73,90
Blast Chamber ACT *	DV 77,90
Bleifuß 2 SIM/SPO	DA 61,90
Bundesliga Manager Hattrick 3 SIM	DV 66,90
Bundesliga Manager 97 SIM	DV 69,90
Caesar 2 (Win95) SIM *	DA 59,90
Chessmaster 5000 (Win95) STR	DV 69,90
Citadel Win95 STR *	DV 84,90
Civilization 2 SIM	**DV 59,90**
Civil War General STR	DV 79,90
Clandestiny Win95 ADV	DV 75,90
Cluedo STR	DV 76,90
Colony Wars STR *	DV 69,90
Comanche 3 SIM *	DV 84,90
Command&Conquer SVGA/W95 *	DV 88,90
Command&Conquer 2 Red Alert	DV 84,90
Creatures (Win95)	DV 64,90
Crow - City of Angels ADV *	**DV 79,90**
Crusader no Regret ACT	DV 64,90
Cyber Gladiators ACT	DV 69,90
Darklight Conflict ACT *	DV 74,90
Dark Seed II ADV *	DA 51,90
Das schwarze Auge 3	DV 34,90
John Madden Football '97 SPO	DA 74,90
K.K.N.D. STR *	**DV 64,90**
Krazy Iwan (Win95) ACT	DV 76,90
Lands of Lore 2 ADV *	DV 84,90
Last Rites ACT *	DV 51,90
Leisure Suit Larry 7 ADV	DV 79,90
Links LS SPO/SIM	DA 89,90
Links Kurs 10 Kurse lieferbar ZUS je	DA 49,90
Little Big Adventure 2 ADV *	**DV 79,90**
Lords of the Realm 2	DV 84,90
Lost Admiral 2 STR *	DA 89,90
Lost Vikings 2 J&R	DV 79,90
MAD TV 2 SIM	DV 68,90
Marathon 2	DV 64,90
M.A.X. ACT	DV 74,90
Magic the Gathering (Win95) STR *	DV 79,90
Master of Orion 2 STR *	**DV 84,90**
M.D.K. STR *	**DA 79,90**
Missionforge Cyberstorm STR	DV 79,90
Monster Trucks ACT/SPO *	DA 79,90
Monster Truck Madness ACT/SIM	DV 74,90
Monty Python-Ritter der Kokusnus	DV 68,90
Moto X SPO	DA 79,90
Muppets Inside (W95) ADV *	DA 69,90
Nascar Racing 2 SIM	DA 74,90
NBA Hangtime SPO *	DA 79,90
NBA Jam Extreme SPO *	**DV 78,90**
NBA Live '97 SPO/SIM ATK	DV 76,90
Necrodome ACT *	DA 74,90
Need for Speed Special Edition	DV 79,90
Nemesis - Wizardry Adventure *	DV 79,90
NHL Hockey '97 DOS/W95	DV 79,90
NHL Open Ice Win95 SPO *	**DV 72,90**
NHL Powerplay Hockey 97 SPO *	DV 79,90
Orionburger ADV	DV 74,90
Olympic Soccer SPO ATK	DV 69,90
Outpost 2 SIM *	DV 89,90
Pandora Akte ADV	DV 79,90
Panzer Dragon ACT/SIM	DA 79,90
Pete Sampras Tennis SPO *	**DA 79,90**
Phantasmogoria 2 ADV	DA 79,90
Pocahontas interactives Filmbuch	DV 87,90
Power Chess SIM	DV 88,90
Prisoner of Ice Win95 ADV *	DV 77,90

Bazooka Sue ADV	**DV 79,90**	**Jedi Knight ACT ***	**DV 79,90**
Daggerfall ROL	**DV 69,90**	**Projekt Paradies ADV**	**DV 69,90**
Jagged Alliance 2 *	**DV 69,90**	**Need for Speed 2 SIM ***	**DV 79,90**

Titel	Preis
Daytona USA SIM	DA 76,90
Deadlock ACT	DA 79,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 ACT	DV 69,90
Demon Driver ACT *	DV 77,90
Demon World STR *	DV 69,90
Descent to Undermountain STR *	DA 79,90
Destiny STR	DV 75,90
Destruction Derby 2 SIM	DV 76,90
Diablo STR	**DV 79,90**
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV 69,90
Die gr. Schlacht um Gettysburg	DV 69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV 69,90
Die gr. Schlacht um Shiloh *	DV 69,90
Die Siedler 2, Die Römer	DV 69,90
Discworld 2 ADV	**DV 79,90**
Dominion STR *	DA 79,90
Down in the Dumps ADV	DV 74,90
Dungeon Keeper ROL/STR *	**DV 79,90**
Ecstatica 2 ADV	DV 79,90
Enemy Nations STR *	DA 56,90
Evidence ADV	DV 75,90
F1 Grand Prix 2 SIM/SPO	DV 84,90
F22 Lighning 2 SIM	DV 79,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK	DV 79,90
Fifa Soccer Manager SIM *	**DV 79,90**
Flight Commander 2 SIM *	DV 69,90
Flight Simulator 6.0 SIM	DV 99,90
Flottenmanöver STR	DV 76,90
Flying Corps SIM	**DV 79,90**
Formular 1 Manager 96 SIM	DV 69,90
Formel 1 SIM/SPO *	DA 89,90
FX-Fighter Turbo ACT	MV 68,90
G-Nome ACT	DA 84,90
Gene Wars ACT/STR	DV 69,90
Golden Gate Killer ADV	DV 74,90
Grand Prix Manager 2 SIM	DV 79,90
Guts 'N'Garters ACT/ADV *	**DV 84,90**
Hattrik! WINS Ikarion SIM *	DV 69,90
Have a N.I.C.E. Day	**DV 59,90**
Heart of Darkness J&R *	DA 88,90
Heroes of Might und Magic 2 STR *	DV 79,90
Hexagon Kartell ADV	DV 68,90
Holiday Island SIM	DV 72,90
Hugo 2 GES	DV 44,90
Hugo 3 GES	DV 59,90
Hugo 4 GES	DV 59,90
Hunter Hunted (Win95) ACT	DV 84,90
Hyberblade ACT	DV 84,90
Imperium Galactica ACT/SIM *	DV 75,90
Interstate 76 SIM *	**DV 89,90**
Int. Tennis Open (W95) SIM/SPO *	DV 75,90
Iron & Blood ACT *	DA 74,90
Isnogud J&R *	DV 69,90
Jetfighter 3 SIM	EV 69,90
Privateer 2- The Darkening	DV 79,90
Private Eyes ADV *	DV 72,90
Puppen, Perlen und Pistolen ADV	DV 69,90
QAD SIM *	**MV 73,90**
Rally Racing 97 SIM	DA 69,90
Re Loaded ACT *	**DV 59,90**
Realms of the Haunting ACT	DV 77,90
Return to Jacobs Star SIM *	DA 56,90
Return to Krondor ROL*	DV 84,90
Risiko (Win95) STR	DA 69,90
Road Rash SPO	DV 59,90
Robotron X ACT *	DV 79,90
Schleichfahrt SIM	DV 69,90
Scorched Planet ACT *	DV 64,90
Secrets of the Luxor ADV	**DA 89,90**
Shattered Steel ACT	DA 77,90
Sherlock Holmes 2 Rose Tatoo	DV 74,90
Sega Rally ACT	DV 74,90
Silent Hunter Patrol Mission	DV 24,90
Sonic 3 J&R	**EV 74,90**
Sonic PC J&R	DV 53,90
SPQR ADV *	DV 73,90
Stadt der verlorenen Kinder ADV	DV 79,90
Star Control 3 ROL	DA 79,90
Star Craft STR *	DV 79,90
Star General STR	**DA 69,90**
Star Trek - Borg STR/SIM *	DA 79,90
Steel Panther 2 STR/SIM	DV 69,90
S.T.O.R.M. ACT	DV 64,90
Super EF 2000 SIM	DV 84,90
SWIV 3D SIM	DV 77,90
Syndicate Wars ACT/STR	DV 74,90
Tempest 2000 ACT	DV 79,90
Terminator Skynet ACT	**DA 39,90**
TFX EF2000 Special Edition SIM	DV 84,90
Theme Hospital SIM	DV 74,90
Tomb Raider ADV	DV 64,90
Toonstruck ADV	DV 69,90
UEFA Champions Legue 96 SPO *	DV 84,90
US-Navy Fighter 97 SIM	DV 79,90
Virtua Cop ACT	DA 74,90
Viking - The Strategie of ... ACT *	DA 69,90
Wizardry Gold ROL	**DV 89,90**
Warcraft 2 Exclusive Edition STR	DV 79,90
Warwind STR	DV 69,90
Wing Commander Kilrathi Saga	DV 59,90
Worms Bundle incl. Mission ACT	DV 69,90
X-Com - the Apocalypse ADV *	**DV 89,90**
X-Men: CH. of the Atom *	DA 69,90
X-Wing vs Tie-Fighter SIM	**DA 84,90**
Zork Nemesis (WIN95) ADV	DV 84,90
Z STR	DV 74,90

Weitere Programme, Lösungsbücher, Hardware und Neuheiten auf Anfrage.
Wir führen auch Importversionen.

Alfa-Twin 39,90

Zum Anschluß von mehreren Joysticks an einen Gameport

Zusatz-Missionen, -Sceneries, Level-CD

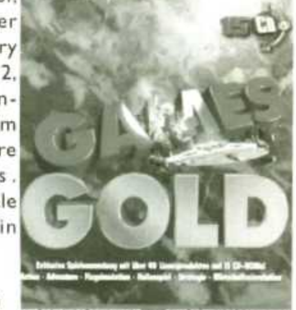
Titel	Preis
AH 64 Flashpoint Korea *	DV45,90
A.T.F. Nato Fighter	DV39,90
Civilisation 2 Scenarios	DV37,90
Command Companion C&C-1 Level	DV24,90
Der Planer 2 Missionen	DV24,90
Die Siedler 2 Mission-Disk	DV29,90
Mechwarrior Mission	DV39,90
Perfect Grand Prix,Mission f. F1GP2	DV24,90
Level CD's für ID's Actionspiele ab	11,90
Silent Hunter Patrol	DV24,90
Super Speed 2 Level für Need for Speed, F1GP2 etc.	DV19,90
Super Dead 2, Level für **C&C 2**	DV11,90
TFX Tactical Combat	DV37,90

Sonderangebote

Titel	Preis
11th Hour	**DV29,90**
3D Ultra Pinball	**DV33,90**
Across the Rhine	DV 24,90
America (Civil War)	DA 24,90
Armored Fist	DV 32,90
Ascendancy & Jagged Alliance	DV 49,90
Bundesliga Manager Pro	**DV19,90**
Carrier Strike Force	DV 24,90
Civilisation	DV 24,90
Colonisation	DV 24,90
Chewy - Flucht von F5	DV 29,90
Crusader-No Remorse Classic *	DV 29,90
Cyberia	DV 26,90
Der Patrizier	DV 34,90
Der Reeder	DV 19,90
Destruction Derby	**DV27,90**
Die Fugger II	DV 49,90
Die Siedler SIM	DV 29,90
Discworld	**DV27,90**
Dune 2 STR	DV 29,90
Fade to Black	DV 27,90
F1 Grand Prix	DV 24,90
Games Gold 40 Spile	DV 39,90
Goblins 1-3	DV 42,90
Grand Prix Manager	DV 24,90
Hanse	DV 34,90
Indy Car Racing 2	DA 34,90
Jagged Alliance	**DV33,90**
Kings Quest 7	DV 24,90
Larry 6	DV 21,90
Legend of Kyrandia 3	DV 25,90
Lemmings 1 bis 3	DA 27,90
Little Big Adventure	DV 29,90
Lost Eden	DV 24,90
Magic Carpet 2 Classic	DV 24,90
Master of Magic	DV 24,90
Might & Magic Triologie 3-5	DV 37,90
Monty Pyth.Complete W. of T. .	DA 20,90
Nascar Racing + Track Pack	**DV27,90**
Pirates Gold	DV 24,90
Pitfall WIN95	**DV27,90**
Pizza Connection	DV 18,90
Pro Pinball The Web	DV 27,90
Psycho Pinball	DV 25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,90
Rayman	Dv 36,90
Red Baron	**DV24,90**
Shanghai Great Moments	**DV21,90**
Shivers	DV 19,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2	DV 59,90
Sim Ant,Sim Farm oder Sim Life je	DV 24,90
Space Quest 6	DV 21,90
Star Trek - Next Generation	**DV39,90**
Stonekeep	DV 37,90
Tilt	**DV22,90**
Theme Park	DV 29,90
Torins Passage	DV 24,90
Transport Tycoon+World Ed.	DV 24,90
UFO - Enemy Unknown	DV 24,90
U.S. Navy Fighter	DV 28,90
Vollgas	DV 30,90
Warcraft 1	**DA24,90**
Werewolf vs Comanche	DV 39,90
Wing Commander 3	DV 33,90
Wing Commander IV	**DV56,90**
Woodruff	DV 24,90
X-Com-Terror from the Deep	DV 24,90
X-Wing enhanced	DV 39,90

Games Gold

40 Spiele auf 15 CDROM: Battle Isle, Anstoß, Alone in the Dark 1-2, Das schwarze Auge 1 & 2, Larry 6, MIG 29, Ishar 1-3, Der Clou, Druidenzirkel, Oldtimer, Der Planer, Victory Humans 1 & 2, 1869, Robinsons Requiem und 20 weitere Spielehits. Fast alle Spiele komplett in Deutsch



Nur: 39,90

Lösungsbücher

Titel	Preis
3 Skulls of the Toltecs & Ace Ventura	14,90
7th Guest oder 11th Hour je	14,90
Albion	14,90
Alien Trilogy	14,90
Aliens	14,90
Alone in the Dark 1-3 Sammelband	20,00
Baphomets Fluch	14,90
Bermuda Syndrome	14,90
Biing incl. Diskette	20,00
C & C 1 oder Ausnahmezustand je	14,90
C & C 2 in Planung	14,90
Casper	14,90
Creature Shock	14,90
Cyberia 1 & 2 & Wetlands	14,90
Crusader-No Remorse / Regret je	14,90
Daggerfall, Elder Scolls *	14,90
Das schwarze Auge 1,2 oder 3* je	24,00
Deadly Games - Jagged Alliance 2	14,90
Der Druidenzirkel	24,00
Discworld 1 oder 2 je	14,90
Down in the Dumps	14,90
Fable	14,90
Fade to Black	14,90
Frankenstein	14,90
Full Throttle, Vollgas	14,90
Gabriel Knight 1 oder 2 je	14,90
Gobliins 1 - 3 Sammelband	20,00
Golden Gate Killer & Elk Moon Murder	14,90
Inca 1 - 2, Sammelband	20,00
Indiana Jones 3 & 4	14,90
Ishar 1-3 Sammelband	20,00
Jagged Alliance	14,90
Karma, Alien Virus & Burn Cycle	14,90
King's Quest 1,2,3,4, 6 oder 7 je	14,90
Knights of Xentar	14,90
Lands of Lore 1	14,90
Legend of Kyrandia 1-3	20,00
Lighthouse	14,90
Lucas Arts Classic oder Top Adv je	20,00
Maniac Mansion 1 + 2	14,90
Might & Magic 3,4 oder 5 je	14,90
Monkey Island 1 & 2	14,90
Myst, Lost Eden & Noctropolis	14,90
Orionburger	14,90
Pandora Akte	14,90
Phantasmagoria 1 & 2	14,90
Police Quest 1-4,	20,00
Police Quest SWAT	14,90
Rebel Assault 1+2 & Privateer	14,90
Resident Evil	14,90
Riddle of Master Lu	14,90
Sam & Max	14,90
Simon the Sorcerer 1oder 2 je	14,90
Space Quest 6	14,90
Space Quest 1-5	20,00
Star Trek Deep Space Nine & Klingon	14,90
Star Trek Next Generation	14,90
Star Trek 1 und 2	20,00
Stonekeep	14,90
Syndicate Wars in Planung	14,90
The Ripper	14,90
Time Commando	14,90
Time Gate 1 Knights Chase	14,90
Tomb Raider	14,90
Toonstruck	14,90
Torin's Passage	14,90
Ultima 3-6 Sammelband	20,00
Ultima 7 Teil 1&2+Forge	20,00
Ultima 8-Pagan	14,90
Ultima Underworld 1oder 2 je	14,90
Warcraft 2 oder Mission je	14,90
Wingcommander 3 o 4 je	14,90
Wizardry 6 und 7	20,00
Woodruff and the Schnibble of A.	14,90
Z	14,90
Zak Mc Kracken	14,90
Supersammelband: Die Siedler 2, Afterlive, Caesar 2, Civilisation 2, Conquest of the New World und Die Fugger 2	20,00

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse Essen	AST - Multimedia	Mobiler Support Service	Comsoft - Kiel
Berliner Str. 214	Große Paaschburg 17	Ostmarkstr. 5	Knooper Weg 136a
45144 Essen	25524 Itzehoe	46117 Oberhausen	24105 Kiel
Tel:0201-751135	Tel:04821-600177	Tel: 0208-811009	Tel: 0431-578180

Zeichenerklärung:

DV-Dt.Version, DA-Dt.Anleitung, EV-Englische Vers., MA-Multilinguale Anl. Die Kürzel hinter den Programmen: ACT-Action, ADV-Adventure, GES-Geschicklichkeit, J&R-Jump & Run, ROL-Rollenspiel, SAM-Sammlung, SIM-Simulation, STR-Strategie, SPO-Sport, ATK- Alfa Twin kompatibel., * Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Versandbedingungen

Wir liefern per Nachnahme oder Vorkass UPS/Post. Auslandssendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,-DM Versandkosten). Versandkosten: UPS-NN 20,-DM, Post-NN 10,-DM + Nachnahmegebühr, Vorkasse 8,-DM. Sicherheitverpackung (+ 3.50DM).Ab 250.- DM Bestellwert - Versandkostenfrei. Preise gelten unter Vorbehalt. Versionsänderungen vorbehalten.

DIE REDAKTION

Christian „Zeitgeist" Müller

Action - Adventure - Flugsimulation - Interaktiver Film

Begeistert sich diesen Monat für:

- **Ecstatica 2,** eine runde Sache.
- **Project Paradise,** die explosive Ballerorgie.
- **Bazooka Sue,** dralles, pralles Abenteuer.



Christian „Borussia" Bigge

Rennspiel - Sport - Wirtschaftssimulation

Spielt diesen Monat am liebsten:

- **SimCopter,** nur noch einen Auftrag!
- **Front Page Sports Football 97,** !!!!!
- **NBA Live ´97,** Miami Rules.



Alexander „der Nette" Geltenpoth

Rollenspiel - Strategie

Sitzt nur noch vor:

- **Fallen Haven,** Strategie nach Maß.
- **Ecstatica 2,** Ellipsen bis zur Extase.
- **Admiral Sea Battles,** Piraterie mal ganz legal.



Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg
......................................Strategie und Sport

Raymond Kook, Appen
................Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims

Thomas Lorenz, Fernwald
....Adventures

Christian Lück, Wuppertal
..............3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport

Klaus Vill, Augsburg
............................Action, Strategie, Adventures



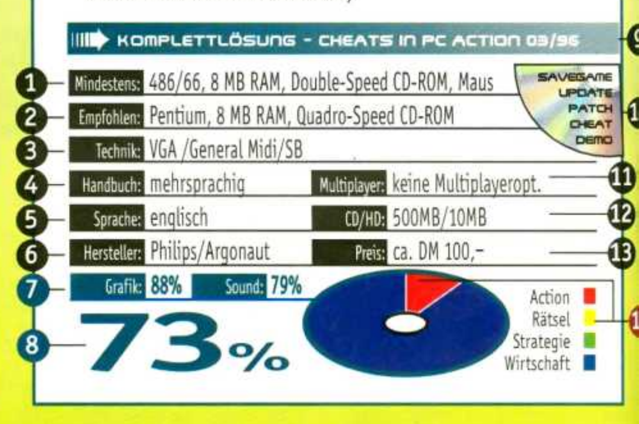
Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

DAS TESTURTEIL

Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte

1. Hardware-Mindestanforderungen laut Hersteller
2. Hardware-Empfehlung der Redaktion
3. Bild- und Tonausgabe
4. Sprache Anleitung
5. Sprache Spiel
6. Hersteller
7. Bild- und Tonqualität
8. Gesamtwertung: Grafik, Sound, Motivation, Bedienung, Spielspaß
9. Hinweis auf andere Inhalte
10. Demo, Update, Tools, Cheats, Patch, Savegame auf CD
11. Mehrspieler-Optionen
12. Datenmenge CD-ROM und Platzbedarf Festplatte
13. Empfohlener Verkaufspreis des Herstellers
14. Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Action-Elemente und Puzzledichte)



DER BACK-KATALOG - EIN RÜCKBLICK

Die Hits der letzten Ausgabe in der Nachbetrachtung

Flying Corps - 87%



Empires SVGA-Simulation der fliegenden Kisten des Ersten Weltkriegs darf man getrost als eines der wenigen Spiele bezeichnen, die über eine wirklich langanhaltende Motivationskurve verfügen. Schon der vierteilige Kampagnen-Modus mit seinen strategischen Elementen bedarf einiger Wochen, um optimal bewältigt zu werden. Aber auch nach Monaten gräbt man Flying Corps gerne mal wieder hervor, sei es auch nur, um ein bißchen entspannt durch die Lüfte zu schweben.

NBA Live´97 – 93%



Die Stunden, die mich Spiele von EA Sports bisher vor den Monitor gebannt haben, möchte ich nicht zählen. Dergleichen erneut bei NBA Live 97. Den Kanadiern gelingt es, das vielzitierte Gameplay trotz aller Präsentation in den Vordergrund zu stellen. Erstmals stellen diesmal starke Gegner im Allstar-Schwierigkeitsgrad echte Hindernisse auf dem Weg zur Championship dar. Wenn der Kollege Müller bei Flying Corps von Motivation spricht, sollte er sich endlich einmal dem NBA Live-Duell stellen. Doch noch drückt er sich...

KKND - 85%



Eine rundum intelligente Lösung. Besonders nach etlichen Stunden Spiel fallen die Vorzüge der Benutzeroberfläche auf. Vereinfachte Produktion mittels Daueraufträgen, Scrolling à la Z und simples Upgrading von Gebäuden wie in Warcraft. Besser gut abgekupfert als schlecht selbstgemacht. Schließlich gibt es irgendwann die optimale Lösung, und es macht keinen Sinn, krampfhaft eine Alternative zu suchen. Wenn ich endlich die Ex-Militärs mit meinen Monsterkrabben weggefegt habe, ist die Welt wieder in Ordnung.

Die Spielspaßwertung in Worten

bis 9%	Uuh! Völlig indiskutabel.	60%-69%	Gut! Für Genre-Fans.
10%-19%	Schwach! Große Mängel.	70%-79%	Prima! Spielvergnügen für viele.
20%-29%	Dürftig! Landet schnell in der Ecke.	80%-89%	Klasse! Garantierter Spielspaß.
30%-39%	Traurig! Mehr Frust als Freude.	über 90%	Unbedingt kaufen! Kann man immer wieder spielen.
40%-49%	Schade! Hätte etwas werden können.		
50%-59%	O.K! Akzeptable Ansätze.		

Die Goldene CD-ROM

PC ACTION GOLD

Bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird in einstimmigem Redaktionsurteil verteilt. Solche Spiele zeichnen sich durch unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Hier können Sie bedenkenlos zugreifen.

INHALT SPIELETEST

Ecstatica 2 • Action-Adventure

RAUSCH DER ELLIPSEN

Es liegt in der Natur des Menschen, daß mancher junge Mann beim Anblick holder Weiblichkeit in Ekstase gerät. In Psygnosis' Action-Adventure raubt ein besonderes Prachtexemplar mit dem titelgebenden Namen Ecstatica einem jungen Königssohn den Verstand, doch bevor der Heißsporn die Angebetete zu seiner Prinzessin machen kann, müssen die wiedererwachten Mächte des Bösen endgültig besiegt werden.

Im ersten Teil des Action-Adventures von Andrew Spencer zog der Prinz auf der Suche nach Abenteuern durch seine Ländereien. In dem verschlafenen, mittelalterlichen Dorf Tirich stieß der namenlose Held auf diabolische Kräfte, die nahezu alles Leben dahingerafft hatten. Alleinig die Jungfrau Ecstatica konnte mit seiner Hilfe dem Morden entkommen. Die Hintergrundgeschichte von Ecstatica 2 knüpft hier direkt an. Der immer noch namenlose Prinz und seine Eroberung Ecstatica kehren nach einer dreijährigen Irrfahrt in das heimatliche Schloß zurück. Doch schon am Fuße des Burgberges zeugen zahllose dahingemeuchelte Körper und verbrannte Erde von drohendem Unheil. Und als die beiden schließlich über die Zugbrücke reiten, werden sie der schrecklichen Wahrheit gewiß. Das Böse ist zurück und hat inmitten der Burg seine neue Heimstatt gefunden. Prompt wird Ecstatica von geflügelten Dämonen entführt und der Prinz niedergeschlagen. Was ist geschehen?

Das Oberhaupt der Magiergilde hatte bei seinen Studien eine dunkle Macht geweckt, die ihn zwang, das „Alte Siegel" zu brechen. Das heilige Siegel bewahrte seit Urzeiten das größte Geheimnis, das Wissen um Leben und Tod, Raum und Zeit. In dämonischen Händen könnte es die Welt ins endgültige Chaos stürzen. Sieben Teile des Siegels waren nun über die Burg und das angrenzende Land verstreut worden, bis der besessene Erzmagier und fünf Zauberer seiner Gilde in der Nacht der Sommersonnenwende das Allwissen dem Bösen übergeben wollten. Als der jäh seiner Träume beraubte Königssohn im Burghof an einen Pranger gefesselt er-



Das Dorf links scheint aus dem ersten Teil bekannt zu sein, wartet aber mit neuen Gemeinheiten auf (links). Oben erkennt man einen verminten Raum.

wacht, liegt seine Mission klar vor ihm. Noch vor der Sommersonnenwende muß er den Erzmagier und seine fünf Zauberkumpane besiegen, die sieben Teile des Siegels wiederfinden und zusammensetzen. Während des langen und gefährlichen Abenteuers kann er sich nur auf schlagkräftige Waffen, mächtige Zaubersprüche und eine mysteriöse Priesterin verlassen, die ihn von Zeit zu Zeit mit schicksalsschwangerer Stimme mit Informationen versorgt.

Erweiterte Spielwelt

Vergleicht man die 97er-Variante mit Ecstatica 1, scheint es, als hätten die Entwickler um Andrew Spencer versucht, in erster Linie die damaligen Hauptkritikpunkte „zu kurz, zu leicht" auszumerzen. Von gerade einmal 80 Locations schießt die Zahl der Räumlichkeiten jetzt knapp an die 1.000er-Grenze, wobei manche davon aus mehreren Kameraperspektiven dargestellt werden. Unter dem Strich darf man die Spielfigur durch fast 2.800 vorgerenderte Einzelbilder steuern. Über 60 verschiedene Gegner machen dem Prinzen auf der Suche nach dem Alten Siegel und seiner Maid das Überleben sehr schwer. Dafür jedoch hat man ihm eine variantenreiche und effektive Steuerung verpaßt. Über den kombinierten Einsatz der SHIFT-, STRG- und ALT-Taste mit den Pfeiltasten verfügt man über vier Bewegungsoptionen, vier Arten an Rollen oder Salti, einen Sprung und acht verschiedene Angriffs- oder Schlagvarianten. Diese variieren zudem noch abhängig von der jeweilig verwendeten Waffe oder vorhandener Zauberenergie. Doch zu Beginn darf erst einmal tapfer die Faust geschwungen werden. Nachdem der Burghof endlich von den ersten Widerlingen gesäubert scheint, findet sich jedoch in der nahen Schmiede eine scharfe Klinge, mit der es sich noch trefflicher kämpfen läßt. Schon während der ersten Auseinandersetzung fällt die neu hinzugekommene Lebensanzeige auf, die in der linken oberen Bildschirmecke den Verletzungszustand des Hel-

INTENSITÄT DER BILDER

Der ganz besondere Reiz von Ecstatica 2 liegt in der imaginären Kraft seiner Bilder. Dabei sind es nicht die phantasievollen Monster oder gar die zugegebenermaßen teils recht martialischen Darstellungen. Was das Action-Adventure neben den angesprochenen Atmosphäre-Sounds heraushebt, sind die dramaturgisch hervorragend gewählten Perspektiven der Einzelbilder und vor allem sein grafischer Stil. Die Modellierung einer ganzen Spielumgebung aus Ellipsen unterscheidet sich wohltuend von den vielen Eckpolygon-basierenden 3D-Engines. Geradezu lebendig wirkt nicht nur die florale Ausgestaltung in Wäldern und Gärten der Burg, sondern auch dunkle Gewölbe oder himmelshohe Türme scheinen ein Eigenleben zu besitzen. Zudem sind zusammenhängende Locations von einer bestimmten Licht- und Farbgebung geprägt. Nach den anfangs düsteren und schweren Gängen des Schloßgemäuers erstrahlt der Garten in einem wunderbaren Licht- und Farbenspiel. Die grellen oder auch einfarbigen Kompositionen magischer und untoter Welten erreichen geradzu einen psychedelischen Zustand und unterstreichen damit die Besessenheit und Absurdität ihrer Bewohner.





Einen tollen Anblick bietet das Farb- und Formenspiel der Burggärten (oben). Wie sehr die Farbgebung die Spielatmosphäre beeinflußt, ist in der Nähe der Endgegner zu bemerken. Dort kommen fast psychedelische Kompositionen zum Einsatz (rechts).

KLASSISCHE ANIMATIONSSCHULE

Nicht nur in ausgesprochenen Simulationen, sondern nahezu in allen Genres streben Spiele-Entwickler danach, der physischen und physikalischen Realität möglichst nahe zu kommen. Gerade in der virtuellen Welt eines Action-Adventures kommt dem realistischen Bewegungsverhalten aller Spielfiguren eine besondere Bedeutung zu. Mit einem Schmunzeln darf man sich noch an die Zeiten erinnern, in denen die digitalen Akteure in wenigen Animationsphasen über den Monitor zuckten. Heute gehören flüssige und lebensechte Bewegungsabläufe fast schon zum Standard. Der technologische Fortschritt macht es den Programmierern leicht: Mit dem Motion Capture-Verfahren können über Videokameras die Bewegungen von Schauspielern auf computergenerierte Spielfiguren übertragen werden. Dennoch halten einige Entwickler an der klassischen Animationsschule fest, in der Bewegungsabläufe nach Cartoon-Manier Bild für Bild gezeichnet oder in einer 3D-Animations-Software erstellt werden. So auch bei Ecstatica 2. Entsprechend dem künstlerischen Vermögen des Animators steht das zeichnerische Resultat Motion Capture-Animationen in nichts nach. In Ecstatica 2 ermöglicht diese arbeitsaufwendigere Methode jeweils eigene Bewegungsmuster für die vielen Monster. Ein weiterer Vorteil ist, daß die Animationen mit dem gesamten Spiel entwickelt werden können. Sie sind nicht von den Ergebnissen eines Videoshootings abhängig und können während des Designprozesses schnell verändert werden.

Die Körpermodellierung mit Ellipsen kommt geschmeidigen Animationen entgegen. Ob in einer Kampfanimation oder beim Leiterklettern, die Spielcharaktere weisen an den Schnittstellen der Ellipsen keinerlei Clippingfehler auf, wie es bei der Verwendung eckiger Polygon-Gliedmaßen häufig passieren kann.



Nicht nur bei der Hauptfigur ist die Animation der Mimik zu erkennen, auch allen Monstren sind Aggressivität, eingesteckte Treffer oder Verletzungen vom Gesicht abzulesen.





Hinterlistige Einrichtungen wie diese messerscharfen Schnappfallen gehören eher zu den selteneren Gefahren in Ecstatica 2, meist gilt es, sich seiner Haut gegen eine Vielzahl an Monstern zu erwehren.



Nur mit dem Brustpanzer (oben) kann der junge Königssohn an den magischen Dämonen unbeschadet vorbeikommen, um im dahinterliegenden Turm Hinweise auf das erste Siegelbruchstück zu erhalten.

DER NACHFOLGER

Bereits vor zwei Jahren präsentierte Andrew Spencer am Rande der ECTS-Messe in London erste Programmier- und Grafik-Skizzen zu seinem neuen Spiel Urban Decay. Ursprünglich sollte es der unmittelbare Nachfolger Ecstaticas werden. Schon 1995 war die rasante Entwicklung der Grafikfähigkeiten abzusehen, und es kündigten sich bereits die ersten speziellen 3D-Grafikkarten an. Eine frühe Entwickler-Version des 3D-Blasters von Creative Labs bildete damals die technische Grundlage für Urban Decay. Von dem, was in London in einem Hinterstübchen zu sehen war, darf auch heute noch ohne Übertreibung behauptet werden, alles bisher Gesehene in den Schatten zu stellen. Andrew Spencer erkannte in der neuen Hardware frühzeitig die Möglichkeit, auch Mimik und Gestik der Charaktere mit dramaturgischen Mitteln in ein Echtzeitgeschehen einzubauen. Das pionierhafte Vorhaben erforderte viel Grundlagenforschung, und die schleppende Standardisierung von 3D-Beschleunigern ließ Andrew Spencer das kühne Projekt zurückstellen. Statt dessen entwickelte man auf der Basis des erfolgreichen ellipsoiden Weltenbaus eine DirectX-fähige SVGA-Engine und schuf Ecstatica 2.



Urban Decay



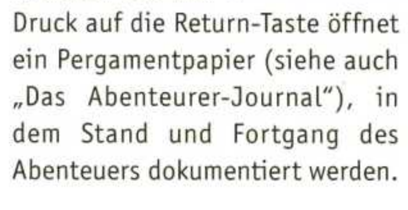


den zeigt. Zum Glück stöbert man hin und wieder eine Karaffe mit einem farbigen Trank auf. Doch Vorsicht, nicht alle Wässerchen helfen dem Gesundheitszustand wieder auf die Sprünge. Mit manchem Elixier kann man sich auch vergiften und stolziert dann als violettes, gelbgesprenkeltes Ungetüm herum. Während der Lebensbalken kontinuierlich nach unten tickert, ist man hektisch auf der Suche nach dem geeigneten Gegengift. Andere Tränke wiederum können unsichtbar machen, was an bestimmten Stellen sehr hilfreich ist. Ein Druck auf die Return-Taste öffnet ein Pergamentpapier (siehe auch „Das Abenteurer-Journal"), in dem Stand und Fortgang des Abenteuers dokumentiert werden.

Action im Vordergrund

Ist der Prinz endlich ins Innere der Burg vorgedrungen, muß man sich erst mit der Komplexität der Anlage vertraut machen. Zahlreiche Türme, verschachtelte Gänge, tiefe Keller und gewundene Treppen erschweren die Orientierung. Dies setzt sich in den späteren Schauplätzen, wie den Gärten, Katakomben oder dem verwunschenen Dorf, fort. Zum Glück soll der Verkaufspackung eine Übersichtskarte beiliegen. An allen Orten versperren Hindernisse wie Türen, Fallgitter, Felsbrocken oder dorniges Gestrüpp den vermeintlich richtigen Weg. Während anfangs noch ein paar kräftige Hiebe ausreichen, um Türen aus den Angeln zu heben, müssen später Hebelvorrichtungen und Schalter betätigt oder Schlüssel gefunden werden. Hierauf beschränken sich auch die Anforderungen an den Rätselfreund. Weit mehr vonnöten ist der geschickte Umgang mit Schwert und Magie sowie das Beherrschen der Steuerung, denn die Zahl der Gegner kennt in Ecstatica 2 keine Grenzen. Ein Zufallsgenerator sorgt für steten Monster-Nachschub selbst in bereits tapfer absolviertem Gebiet





Bevor die farbigen Hebel umgelegt werden können, muß der dazu passende Schalter gefunden und betätigt werden.

DAS ABENTEUER-JOURNAL



1 Gesundheit: Der Lebensbalken zeigt den Gesundheitszustand an. Heiltränke füllen ihn wieder auf.
2 Mana: Durch Zauberspruch-Rollen erhält man magische Energie, die in maximal sechs Sternen angezeigt wird. Jeder Stern besteht aus drei Stufen, wobei eine Stufe für den schwachen Feuerball, zwei für den mittleren Feuerball und drei Stufen oder eben ein ganzer Stern für die Smartbomb benötigt werden.
3 Kraft: Die geballte Faust zeigt die physische Kraft an. Im Spiel finden sich zwei Items, die die Kraft jeweils verdoppeln. Ihr Besitz wird durch je einen Blitz dargestellt.
4 Waffe: Hier zeigen sich die Eigenschaften der jeweils geführten Waffe. Bis zu fünf Sterne links geben die Stärke des möglichen Schadens an, der Balken rechts davon zeigt bei magischen Waffen die verbleibenden Manapunkte.
5 Erforschte Welt: Die Zahl unter dem Kompaß zeigt den prozentualen Anteil der Ecstatica-Welt an, den man bereits erkundet hat.
6 Rüstung: Rüstungen bieten einen besseren Schutz gegen Treffer. Ihre Stärke wird durch zwei Diamanten angegeben.
7 Besiegte Feinde: Hier addiert sich die Anzahl der schon überwundenen Monster und Dämonen.
8 Spezialgegenstände: Acht besondere Objekte müssen während der Odyssee gefunden werden, ohne die Bereiche der Ecstatica-Welt verschlossen bleiben. Manche befinden sich im Besitz der Magier, andere sind sehr gut versteckt. Ist ein Gegenstand errungen oder entdeckt worden, leuchtet er auf.
9 Schatzkiste: Viel Geschmeide ist über die Burg und andere Locations verteilt. Sein Wert wird unter der Schatzkiste aufaddiert. Für jeweils 30.000 Credits erhält man den Lebensbalken aufgefüllt.
10 Altes Siegel: Hier werden die Bruchstücke des Alten Siegels eingetragen. Zuvor muß man die Schriftrolle finden, die zeigt, in welcher Reihenfolge die sieben Teile zusammengefügt werden sollen.

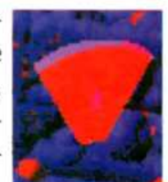
MONSTERHORDEN OHNE ENDE



Einer der Kritikpunkte an Ecstatica 2 ist das unverhohlene Wiederauftauchen besiegter Monster. Hat man nach schwerem Kampf eine Location von allen Unholden gesäubert, sorgt eine implementierte Zufallsgenerierung bei erneutem Betreten für die nächste Auseinandersetzung mit neu erstandenen Monstern. Lediglich „Endgegner" wie die fünf Zauberer verbleiben für immer im Ecstatica-Jenseits. Laut Aussage der Programmierer soll dadurch vermieden werden, nach einiger Zeit nur noch durch unbelebte Gegenden zu laufen, was bei den Strecken, die man zurückzulegen hat, auch sinnvoll erscheint. Andererseits erhöht sich dadurch der Schwierigkeitsgrad zusehends, zumal die Verfügbarkeit von Heiltränken an die zufallsgenerierten Gegner nicht gekoppelt scheint, sondern ebenfalls auf gut Glück geschieht. Eine Reglementierung nach dem Motto „jeder fünfte Gegner hinterläßt einen Heiltrank" hätte hier eine Lösung sein können. So jedoch kann nur die alte Spielerweisheit „save often, save early" allzu großem Frust vorbeugen. Neben der zahlenmäßigen Gegnerschwemme ist allerdings durch die Vielzahl der völlig unterschiedlichen Feinde für reichlich Abwechslung gesorgt. Über 60 Kreaturen gestalten den überwiegenden Actionanteil trotzdem durchaus kurzweilig. Grundsätzlich unterteilen sich die Kontrahenten in Nahkampf- und Fernwaffen-Gegner. Als da wären Keulen-, Beil- und Morgenstern-schwingende Orks, faustkampfstarke Zombies oder Riesen und schwertgewandte Krieger auf der einen Seite sowie säurespuckende Blumen und magie-bewehrte Cyclopen oder Zauberer auf der anderen Seite.

OBJEKT-SAMMLUNG

Ecstatica 2 bietet neben zahlreichen dämonischen Gegnern auch eine Menge Objekte, die eingesammelt und bedient werden müssen, um schließlich dem Erzmagier gegenübertreten zu können. Gleich zu Beginn macht man mit der unangenehmen Eigenschaft von Türen oder Fallgittern Bekanntschaft, partout verschlossen bleiben zu wollen. Hebelvorrichtungen, Schalter in Form von Teufelsköpfen und Schlüssel, die auch durch ihre Farbe bestimmten Türen zugeordnet sein können, müssen zuvor gefunden oder bedient werden. In Truhen oder Schatzkisten finden sich an jeder Stelle im Spiel Tränke, Geld oder Geschmeide. Die Größe des Areals veranlaßte die Programmierer auch dazu, einige Teleport-Felder einzubauen. Neben Tränken und Spruchrollen gehören die unterschiedlichen Waffen zu den wichtigsten Objekten im Spiel. Insgesamt zehn Waffen, von der einfachen Klinge über Morgenstern und Axt bis hin zum Goldenen Schwert, können gefunden werden. Einige davon können sogar mit magischer Energie aufgeladen sein.



Bruchstück des Alten Siegels









Verschiedenfarbige Tränke finden sich in Kisten oder werden von besiegten Gegnern zurückgelassen. Ihre Wirkung kann man nur durch Ausprobieren feststellen. Sie können heilsam sein, den Helden aber auch vergiften oder sogar unsichtbar machen.



Diese Kristallbälle befinden sich in der Nähe jeweils eines Bruchstückes des Alten Siegels oder bei einem der fünf Zauberer. Werden sie berührt, kommt es zu einer Erscheinung in Form der mysteriösen Priesterin.





Beim Lesen der magischen Spruchrollen geht die Mana-Energie in einer schmerzhaften Prozedur auf den jungen Königsohn über.

(siehe auch „Monsterhorden ohne Ende"). Dafür gibt es zehn verschieden starke Waffenarten und drei unterschiedlich effektive Zaubersprüche. Während sich Schwerter und Äxte nicht abnutzen, muß man für einen Zauberspruch über ausreichend Manapunkte verfügen. Diese erhält man durch das Lesen magischer Spruchrollen, die von einigen Gegnern hinterlassen werden. Vorsicht ist jedoch auch bei scheinbar gefahrlosen Erkundungstouren geboten. Tückische Vorrichtungen, wie messerscharfe Klapptüren oder fernausgelöste Pfeilfallen, können hinter mancher Ecke warten. Selbst das Begehen steiler Treppen sollte behutsam vonstatten gehen. Nichts ist ärgerlicher, als von mühsam erklommenen Zinnen hinab in den Burggraben zu stürzen, in dem sich Piranhas sofort ans Werk machen. Trotz der weitgehenden Beschränkung auf Action-Bestandteile stellt Ecstatica 2 durchaus hohe Anforderungen an den Spieler. Geschick und Übersicht sind maßgeblich für den Erfolg.





Aufgepaßt: Bevor man den goldenen Schlüssel am Fußboden ergreift, sollte der Pfeilmechanismus ausgelöst werden.

Verbessern statt erneuern

Neben den erweiterten Steuerungsmöglichkeiten ist der zweite Teil der dämonischen Saga technisch im Grunde nur eine zeitgemäße Aufarbeitung der Ecstatica 1-Engine unter der Verwendung von DirectX und SVGA-Auflösung. Besonderes Augenmerk hat man darauf gelegt, tote Winkel in den begehbaren Bereichen der Einzelperspektiven zu vermeiden, die während der Kampfszenen des ersten Teils oft für Frustration sorgten. Auch die Ladezeiten beim Umschalten der Bilder sind vergleichsweise gering. Die Verwendung von SVGA ermöglichte auch den Einsatz neuer Grafiktechniken, wie etwa transparente Ellipsen, die bei im Spiel auftauchenden Geistern oder nach dem Genuß eines Unsichtbarkeitstrankes zu sehen sind. Trotzdem gelang den Entwicklern die entscheidende grafische Verbesserung nicht durch die neue Technologie, sondern durch die Art und Weise, wie sie von den Grafikern und Programmierern eingesetzt wurde (siehe auch „Intensität der Bilder"). Erfreulich ist, daß der Preis für diesen Fortschritt nicht unbedingt ein High-End-PC sein muß. Obwohl Ecstatica 2 auch optional eine Standard-VGA-Auflösung anbietet, spielt es sich bereits auf kleineren Pentium-Systemen ganz vortrefflich.

Christian Müller

VERGLEICH

Der bisher unvergleichliche Einsatz einer kompletten Realtime-3D-Engine läßt Lara Crofts Abenteuer in Tomb Raider weiterhin unangefochten an der Genre-Spitze thronen. Ecstatica 2 aber kann sich dank der Größe und freien Erforschbarkeit seines Mini-Universums sowie der intensiven Spielatmosphäre gegenüber linearen und steril wirkenden Vertretern wie The Crow durchsetzen.

Tomb Raider	87%
Ecstatica 2	81%
The Crow: City of Angels	79%

KOMMENTAR



» Hier haben wir wieder einmal so ein Spiel, an dem sich die Geister scheiden werden. Auf der einen Seite heben die vielen Gegner den Schwierigkeitsgrad und damit die Spieldauer enorm an, auf der anderen Seite beschränken sich die Rätsel auf das Finden und richtige Bedienen von Schaltern und Schlüsseln. Natürlich ist Ecstatica 2 mehr ein Actionspiel als ein Adventure, aber es ist eben einmalig in seiner Art. Die ausgefeilte Steuerung, die scheinbar unbeugsamen Gegner und die Größe des zu erforschenden Areals bieten für lange Zeit eine Menge Spielspaß. Allerdings darf man sich von dem einen oder anderen Frustmoment nicht entmutigen lassen. Auch wenn Andrew Spencers mittelalterliches Epos keine technischen Revolutionen birgt wie etwa Tomb Raider, so ist es eine in herrlichen Bildern erzählte Geschichte, die man sich hart erarbeiten muß. «

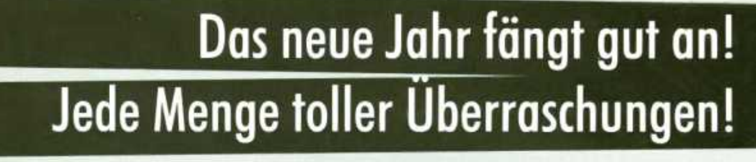
Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, VGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	589 MB/15 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 82%	Sound: 85%	Genre:	Action-Adventure

81%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

»Tolle Bilder, viel Action, kaum Rätsel, aber richtig schwer«

ENJOYSOFTWARE







WARUM ?

Jeder Neukunde, der innerhalb der nächsten zwei Monate (15.1-15.3.97) bei uns bestellt, erhält ein JOYSOFT Überraschungspräsent, das es in sich hat. Schicken Sie einfach diese Anzeige zu oder nennen Sie uns bei Ihrer telefonischen Bestellung Zeitschrift und Seitenzahl der Anzeige.
Und falls Sie 'mal Hilfe benötigen steht Ihnen unsere Hotline Di.-Fr. von 16.00-18.00 Uhr zur Verfügung.



CDROM

Age of Sail (KE)	**79.90**
Air Warrior 2 (KD) *	99.90
Armored Fist 2 (KE) *	79.90
Battlecruiser 3000 AD (KD)	**79.90**
Bazooka Sue (KD) *	**79.90**
Betrayal at Antara (KE)	89.90
Command & Conquer 2 (KD)	89.90
Darklight (KD) *	79.90
Diablo (DA)	89.90
Diablo (KD) *	89.90
Discworld 2 (KD)	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	79.90
Elder Scrolls 2 (KD)	79.90
Flying Corps (KD) *	**89.90**
G-Nome (KD)	**89.90**
IMA2 Abrams (KD)	109.90
KKND (KD) *	**64.90**
Lost Vikings 2 (DA) *	**i.V.**
Magic the Gathering (KD) *	**99.90**
Master of Orion 2 (KD)	99.90
NBA Live 97 (KD)	**79.90**
Pandora Akte (KD)	89.90
Schlacht um Waterloo (KD)	**79.90**
Stadt der verlorenenen Kinder (KD)	**89.90**
Starcraft (KD) *	89.90
Star General (KD)	79.90
Steel Panther 2 (KD)	**79.90**
The Crow (DA) *	**99.90**
Winzer Deluxe (KD)	**49.90**
WWF: In your House (DA)	**79.90**
XS (KD)	**89.90**

CDROM SUPERPREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

3D Pinball Ultra (DA)	39.90
A4 Networks (KD)	**39.90**
Creature Shock (KD)	29.90
Druidenzirkel (KD)	29.90
Dungeon Master 2 (KD)	29.90
Fantasy General (KD)	**29.90**
Hardball 5 (DA)	**29.90**
Hattrick (KD)	29.90
Indy Car Racing 2 (DA)	39.90
Johny Bazookatone (DA)	24.90
Larry 6 (KD)	29.90
Mad News (KD)	19.90
Nascar Racing 1 & Tracks (DA)	**19.90**
Oldtimer (KD)	19.90
Panzer General 2 (DA)	29.90
Police Quest 1- 4 (KE)	49.90
Rally Racing 97 (KE)	**49.90**
Rayman (KD)	39.90
Sam & Max (KD)	39.90
Schwarze Auge 3 (KD)	39.90
Shanghai Great Moments (KD)	29.90
Silent Service 2 (KE)	19.80
Silent Thunder W95 (KD)	**39.90**
Space Hulk (KD)	14.90
Star Trek Deep Space N. (DA)	**39.90**
Stonekeep (KD)	39.90
Thunderhawk 2 (KD)	39.90
Track Attack (KD)	**19.90**

ZUBEHÖR

Alfa Commander Pro	129.90
Alfa Twin Switch Adapter	39.90
F16 Flightstick CH	89.90
Gravis Blackhawk	59.90
Gravis Grip Set (2 Pads, 4 Player Adapter & NHL 96)	179.90
Gravis Joypad Pro	**59.90**
Gravis Thunderbird	99.90
Logitech Thunderpad	39.90
Hurricade	**119.90**
Maxi Sound 64 PNP	339.00
Maxi Sound 64 PNP Home Studio	419.00
MS Sidewinder 6 Button Pad	**79.90**
MS Mouse OEM	49.90
MS Sidewinder Pro & Hellbender	129.90
Thrustmaster F22 Flightstick	289.90
Thrustmaster GP1 Lenkrad	**179.90**
Thrustmaster Top Gun	79.90
Thrustmaster T2 Lenkrad	249.90
Thrustmaster X-Fighter	99.90

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.

Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX

sowie:

- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

und vieles mehr

JOYSOFT SHOP Bonn
Münster Str. 11

JOYSOFT SHOP Siegburg
Kaiser Str. 54

JOYSOFT SHOP Frankfurt
Fahrgasse 87

JOYSOFT SHOP Köln
Mathias Str. 24-26

JOYSOFT SHOP Düsseldorf
Am Wehrhahn 24

JOYSOFT SHOP Essen
Viehofer Str. 17

JOYSOFT SHOP Aachen
Blondel Str. 10

JOYSOFT SHOP Koblenz
Schloß Str. 16

JOYSOFT POINT Hanau "DISOFT"
Hospital Str. 16

JOYSOFT POINT Albstadt "MYSTIC GAMES"
J.-Mauthe Str. 7

JOYSOFT POINT Offenbach "SOFT SITE"
Schloß Str. 20-22

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern.
Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

VERSAND UND SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie!- http://www.joysoft.de- Hier können Sie auch direkt Ihre Bestellung aufgeben. Außerdem können Sie auch in unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Natürlich können Sie hier auch bestellen: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN). Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder Vorkasse**, wir liefern per **Post**: Versandkostenanteil 6,90 DM oder per **UPS**: Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Versand. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei! Unser Lieferservice im Ausland:** Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbarer Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen. **Kreditkartenzahlung:** Wir akzeptieren die EUROCARD und VISA-CARD. Bitte geben Sie bei der Bestellung an welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT



Direkt an der Küste einer postindustriellen, geheimnisvollen Hafenstadt treibt ein manischer Wissenschaftler auf einer heruntergekommenen Ölplattform sein Unwesen. Weil es ihm an einer lebenswichtigen Fähigkeit mangelt, altert er frühzeitig. Er kann nicht träumen. Deshalb läßt er von seinen Spießgesellen, einer Reihe unmenschlicher Cyclops, in der nahen Stadt Kinder entführen, um ihnen in seinem Labor ihre Träume zu stehlen und sie zu seinen eigenen zu machen. Als schließlich der kleine Adoptivbruder des Zirkus-Athleten One gekidnappt wird, beginnt sich die Geschichte zu entfalten. Während One sich auf die verzweifelte Suche begibt, trifft er eines Tages auf die kleine Miette. Die neunjährige Rotznase ist die Anführerin einer Gruppe von Waisenkindern, die wie kleine Widerstandskämpfer täglich aufs neue versuchen, in der kinderfeindlichen Erwachsenenwelt zu überleben. Das tapfere kleine Mädchen und der sanfte Riese ergänzen sich in den bevorstehenden Abenteuern gegenseitig. Mit Miettes Köpfchen und Ones Stärke fordern die beiden den verrückten Wissenschaftler heraus.

Pixelgenaue Suche

Die traurig-schöne Geschichte um Freundschaft und den Zauber von Kindheitsträumen und Erwachsenenphantasien erlebt man als Spieler aus der Sicht der kleinen Miette. Ähnlich Alone in the Dark oder The Crow steuert man das kleine Mädchen durch eine gerenderte Spielumgebung. Die einzelnen Locations werden dabei aus unterschiedlichen Kameraperspektiven eingefangen. Miette wird, wie alle anderen Charaktere und Gebrauchsobjekte, als dreidimensionale Polygonfigur je nach Perspektive auf die SVGA-Standbilder projiziert. Die Steuerung erfolgt über weni-

Die Stadt der verlorenen Kinder • Adventure

TRÄGE TRAGIK

Das französische Regie-Duo Jeunot und Caro schuf Anfang der Neunziger Jahre mit Delicatessen einen echten Kultfilm. Ihr zweites Werk, Die Stadt der verlorenen Kinder, war zwar weit weniger Klamauk, diente den beiden Traumfabrikanten aber wieder als Spielwiese grandioser Bildphantasien. Psygnosis hat versucht, diese in einem Adventure zu verarbeiten.







Zwischen den spielwichtigsten Aktionen und den einzelnen Kapiteln erzählen gerenderte Videosequenzen den Fortgang der Geschichte. Dabei wird wie hier, als der Wachmann die defekten Sicherungen eines Leuchtturms inspiziert, von der Spiel-Engine direkt in den Videoplayer geblendet.



Oftmals erhält man von anderen Personen wichtige Gegenstände im Tausch. In einer kleinen Konversation gibt es meist deutliche Hinweise auf das gewünschte Tauschobjekt.



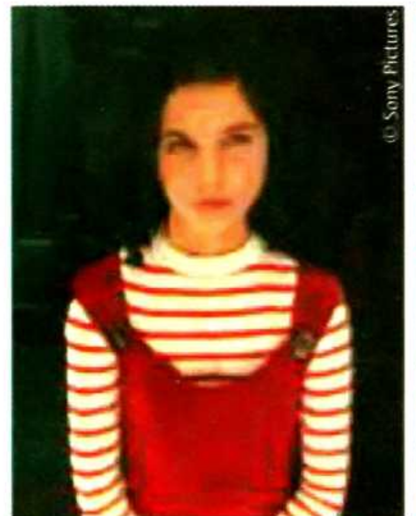
Besonders in den Panorama-Einstellungen lassen sich Gegenstände schwer entdecken. Hier befindet sich unmittelbar vor Miette ein kleiner Metallstab. Erst wenn er im oberen rechten Bildeck erscheint, kann er aufgehoben werden.

ge Tasten, die mit wenigen möglichen Aktionen belegt sind. Zum wichtigsten Spielbestandteil wird dabei das Auffinden von Gegenständen, die in einem limitierten Inventory aufbewahrt werden und an der richtigen Stelle eingesetzt oder anderen Personen übergeben werden müssen. Die Konversationen verlaufen immer linear und ergeben meist Hinweise auf neue Objekte. Seinen Schwierigkeitsgrad bezieht die Stadt der verlorenen Kinder in erster Linie daraus, daß Gegenstände oft nur sehr schwer auffindbar sind. Erst wenn Miette unmittelbar davor steht und ihre Augen darauf richtet, erscheint ein kleines Icon am Bildrand, und die Items können aufgenommen werden. Gerade bei den großzügigen Panorama-Einstellungen kann ein einzelner Pixel den Erfolg bedeuten. Zuweilen sind Objekte auch völlig verdeckt, so daß man Miette feinsäuberlichst durch die letzten Ecken steuern muß, um ja nichts zu übersehen. Auf Dauer ein mühsames Unterfangen, das den ohnehin trägen Spielablauf weiter in die Länge zieht.

Ungewohnte Atmosphäre

Denn auch in Sachen Optik und Faszination ist es den Engländern nicht ganz gelungen, die hohe Qualität des Kinofilms in das Computerspiel zu übertragen. Die getragene musikalische Untermalung und die ruhige deutsche Sprachausgabe sind zwar prächtig gelungen, jedoch hemmen Miettes langsame und vorsichtige Bewegungen ein flüssiges Spielgefühl. Psygnosis hat wohl versucht, dadurch noch mehr Ernsthaftigkeit zu erlangen. Wer sich jedoch auf die angesprochenen Schwächen einläßt, erhält immer noch eine anregende Geschichte, die in sehr schönen Bildern erzählt wird und abgesehen von jeglichen Vergleichen mit Zelluloid-Vorbildern eine bisher unbekannte Spielatmosphäre auf den PC zaubert.

Christian Müller





Das Original und sein Polygon-Alter Ego: Die kleine Miette ist derzeit einer der unkonventionellsten Adventure-Charaktere.

VERGLEICH



Psygnosis´ Umsetzung des Kinofilms ist ein durchaus solides Abenteuer, das sich im oberen Mittelfeld plazieren kann. Zork Nemesis bleibt aber der ungekrönte Atmosphäre-König der „etwas anderen" Adventures, während sich das Kakerlaken-Spiel Bad Mojo durch tolle Puzzles und die unkonventionelle Spielfigur hervortut. Trotzdem ist Die Stadt der verlorenen Kinder ein Unikum: Ein echtes Adventure mit vergleichbarer Engine gab es bisher nicht.

Zork Nemesis	88%
Bad Mojo	84%
Die Stadt der verlorenen Kinder	**72%**
Versailles	70%
Lighthouse	68%

KOMMENTAR



» Schade, daß Psygnosis den Charme und den wundersamen Bildersturm des Leinwand-Vorbilds weitestgehend verspielt hat. Von den verrückten und abgefahrenen Kinobildern ist jedenfalls nicht viel übriggeblieben. Dennoch ist die Stadt der verlorenen Kinder kein Mainstream-Adventure geworden und wendet sich mit dem eher bedächtigen Spielablauf auch an Gelegenheitsspieler und Neueinsteiger. Ärgerlich bleiben aber die vermeidbaren Schwächen im Gameplay, wenn etwa Gegenstände kaum gefunden werden können, weil sie versteckt oder zu klein dargestellt sind. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	613 MB/45-500 MB
Hersteller:	Psygnosis	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	82%	Sound:	75%
Genre:	Adventure		

72%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» *Wunderschön, aber träge, langatmig und zu kurz* «

PC-Games	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Ace Ventura (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
American Dream (dt.)	39,99
Amok (Win 95) *	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95, dt.) *	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battlecuiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	**79,99**
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bug!	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
Close Combat	69,99
Cluedo (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	**49,99**
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.) *	89,99
Death Rally *	59,99
Demonworld *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die gr. Schlacht um Shiloh (dt.) *	69,99
Die gr. Schlacht von Waterloo (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	**69,99**
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 *	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Evidence (dt.) *	79,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmanöver	79,99

PC-Games	CD
Flying Corps (dt.) *	79,99
Formel 1 *	**79,99**
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.)	69,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	89,99
Int. Tennis Open (Win95, dt.) *	79,99
Interstate '76 *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	**79,99**
KKND (dt.) *	59,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	79,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 79,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
Monster Trucks *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	89,99
MTV's Aeon Flux *	59,99
MTV's Slamscape *	59,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Live 97 (dt.)	**79,99**
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragoon	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	79,99
Project Paradise *	69,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	79,99
Realms of the Haunting	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash (Win95)	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally *	**79,99**
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Shine (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter Patrol (dt.) *	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Collection: *Sim City 2000, Sim Tower, Sim Isle*	69,99
Sim Copter (Win 95) *	75,99
Sim Park *	59,99
Sonic CD	59,99
SPQR *	69,99
Star Control 3	79,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Star Trader (dt.) *	69,99

PC-Games	CD
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Hind AKTIONSPREIS!	**49,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Time Commando (dt.)	75,99
Timelapse (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
US Navy Fighters '97 (dt.)	89,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99
ZPG *	**69,99**

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
11th Hour (dt.)	19,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Albion (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	**29,99**
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force (dt.)	29,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	25,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Meister (dt.)	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	**49,99**
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fatal Racing	39,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Flight Unlimited (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	**49,95**
Grand Prix	29,99
Grand Prix Manager (dt.)	29,99
Hardball 5	29,99
Inca 1, 2 (dt.)	je 19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	**19,99**
NBA Jam Tournament Edition	25,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Outpost (dt.)	**19,99**
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	**19,99**
Sim City 2000 (dt.)	49,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt!	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Torins Passage (dt.)	19,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	**29,99**
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Winzer Deluxe (dt.)	39,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
WWF Wrestlemania	25,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
3D Home Designer (dt.)	29,95
Abenteuer Raumfahrt (dt.) *	39,99
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Catz - die Pausenkatze (dt.)	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten	69,99
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Guiness Buch der Rekorde '96	79,99
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Cinemania '97	59,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
MS LexiROM (dt.)	299,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus 4.0 (2 CD's)	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	**29,99**
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99
Web Browser & Web Server	29,95

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Druckstudio (dt.)	59,99
Barbie Filmstudio (dt.)	59,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Mega Mathe Blaster (dt.) *	**69,99**
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	**59,99**
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Artikel	Preis
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Artikel	Preis
Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	**29,95**
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Artikel	Preis
Apollo 13	29,99
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Baphomets Fluch	89,99
Command & Conquer	109,99
Crusader – No Remorse *	89,99
Disruptor	79,99
NBA Live 97	89,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	**89,99**
Tomb Raider	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Artikel		Karten	Sprache	Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Visionen		15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Artikel	Preis
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00
Modell-Bausatz "Darth Vader"	29,99
Modell-Bausatz "Tie Fighter"	29,99
Modell-Bausatz "X Wing"	29,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



BRANDHEISS!

Aktuelle Software zu teuflischen Preisen!

Fable
dt., CD-ROM
49,99

Shattered Steel
CD-ROM
49,99

Angebot solange der Vorrat reicht!

Sierra Collections

Jetzt wird gesammelt!

Aces Collection
Inca 1-2
Kings Quest 1-6
Larry 1-6
Police Quest 1-4
Quest for Glory 1-4
Space Quest 1-5

jede Komplett-Edition auf CD-ROM zum absoluten Knüllerpreis!

je 49,99

Unser Tip des Monats:

Master of Orion 2
– Battle at Antares –

Greifen Sie mit Ihrer Zivilisation nach den Sternen! Der zweite Teil bietet u.a. Multiplayer-Optionen für bis zu acht Spielern, spektakuläre SVGA-Grafik uvm.

engl., CD-ROM

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Fantasy General
dt., CD-ROM
29,99

Panzer General 2
CD-ROM
29,99

Megarace 2
dt., CD-ROM
29,99

Steel Panthers
dt., CD-ROM
29,99

Sim Total!

Sim Copter
dt., CD-ROM *
75,99

Sim Park
dt., CD-ROM *
59,99

Sim Collection
Sim City 2000, Sim Isle, Sim Tower
Komplett-Edition, dt., CD-ROM
69,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.




Der Countdown läuft!

Nintendo 64
Nintendos neue Wunderkonsole
dt. PAL-Version *
399,–

Super Mario 64
N64 *
99,99

voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97
Vorbestellung ratsam!

Daggerfall
– Elder Scrolls 2 –
Es gibt Reisen, die können Sie in keinem Reisebüro buchen. – Bethesda Softworks präsentieren ihr neuestes Echtzeit-3D-Fantasy-Rollenspiel.
dt., CD-ROM * 69,99

K.K.N.D.
Der Strategie-Hammer von EA
dt., CD-ROM *
59,99

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Media Point

Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!



Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

DSF Fußball-Manager • WiSim

SPARMASSNAHME

Mittendrin statt nur dabei. Daß man mit Kicker-WiSims gut verdienen kann, hat auch Sierra offensichtlich erkannt. Rasch ein Programm aus dem Ärmel geschüttelt, das potente DSF-Signum lizenziert, und schon ist er da, der DSF Fußball-Manager. Was auf den ersten Blick wie ein klassischer Schnellschuß aussieht, entpuppt sich nach ein paar Stunden Spielzeit tatsächlich als Perle in harter Austern-Schale.

Der Einstieg ins Programm fällt zunächst ernüchternd aus. Ein simpler DOS-Text läßt Sie zwischen der deutschen, englischen und französischen Liga wählen, danach weist ein Textfeld darauf hin, daß bisher eben nur Software 2000 die Original-DFB-Lizenz besitzt. O-Ton: „Sollten Ähnlichkeiten zu existierenden Personen, Vereinen oder Handlungsweisen auftreten, so geschieht das rein zufällig." Aha, dann ist es wohl purer Zufall, daß z. B. bei Borussia Dartmand die Herren Matthias Sommer oder Karlheinz Riedler beheimatet sind. Sie sehen, der Wiedererkennungswert scheint doch beträchtlich, wem das nicht reicht, dem liefert der vorhandene Editor ein Instrument zur Abhilfe. Nach dem Anfangsschock wird's leicht besser. Eine immerhin beschriftete Iconleiste, die vom Design her an Microsofts erste Datenbank-Versuche erinnert, verweist auf einen opulenten Funktionsumfang. Angefangen von den klassischen Features wie Transfermarkt, Werbung, Statistiken und Trainingslager bis hin zu schon gehobenen Gimmicks wie grafischer Stadionausbau, Talentsuch-System und Zeitungsanalysen beweist der Sierra-Manager Durchhaltevermögen. Zahlreiche Assistenten erleichtern zudem wirkungsvoll die Routine-Maloche des neuen Vereinsbosses. Sehr schön!



In der Umkleidekabine finden Sie auch den Taktik-Editor.



Nicht schön, aber zweckmäßig! Die in Echtzeit berechnete Darstellung des Spielgeschehens überzeugt durch Übersicht und Realismus. Bei vorher erstellten Spielzügen folgen Ihre Kicker sogar sichtlich Ihren Anweisungen. Bisher ist so etwas einmalig!

Innen hui, außen pfui!

Wen die veraltete, aber immerhin recht fixe Benutzerführung nicht zum Betätigen des Reset-Knopfes veranlaßte, der darf mit zunehmender Spieldauer wachsende Sympathien für das häßliche Entlein entwickeln. Durch das individuelle Trainingssystem mit bis zu fünf Spezial-Coaches lassen sich z.B. die elf Eigenschaftswerte Ihres Fußvolkes sehr effizient steigern. Gut auch das Fax-System, das Sie vor Fehlentwicklungen Ihres Lederimperiums stets rechtzeitig warnt. Fast brillant: der Taktik- und Spielzug-Editor. Haarklein können Sie ausgewählten Akteuren Lauf- und Paßwege in bestimmten Spielsituationen vorgeben, Ihre weise geplanten Aktionen werden dann beim nächsten Spiel auf dem Rasen umgesetzt, was Sie dank der übersichtlichen Spielgrafik sogar sehen können. Wirklich motivierend! Der DSF-Manager ist also echten Ball-Strategen durchaus zu empfehlen, obwohl Grafik und Sound nur mit viel Wohlwollen gerade noch als zweckmäßig bezeichnet werden können. **Christian Bigge**



Der grafische Stadionausbau zeigt alle Vereinsanlagen.



KOMMENTAR

» Ja, die blöden Icons und Grafiken entsprechen wirklich nicht dem gängigen Schönheits-Ideal einer modernen WiSim. Trotzdem bietet der DSF Fußball-Manager ein paar tolle Ideen an, die jedem anderen Konkurrenten ebenfalls gut zu Gesicht stehen würden. Dank des komfortablen Spielzug- und Taktik-Editors habe ich erstmals begriffen, warum ich mir den Spielablauf eines stinknormalen Popelspiels 'reinpfeifen sollte. Motivierend, wenn Ihre eigenen Kicker plötzlich genau so über das Feld hoppeln, wie Sie das voher am Reißbrett geplant haben. Die Darstellung des Gebolzes wurde meines Erachtens optimal gelöst. Die Kickerei gewinnt zwar auch nicht den Schönheitspreis, bleibt aber jederzeit nachvollziehbar, bietet Übersicht und zudem noch die Optionen Kick-Beschleunigung und Sofort-Ergebnis. Wer sich nicht an der mageren Optik stößt, bekommt mit Sierras Schnellschuß viel Spieltiefe für wenig Geld. «

Mindestens:	486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486DX4/100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	Bis zu 8 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	98 MB/23 MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 30,-
Grafik: 48%	Sound: 25%	Genre:	WiSim

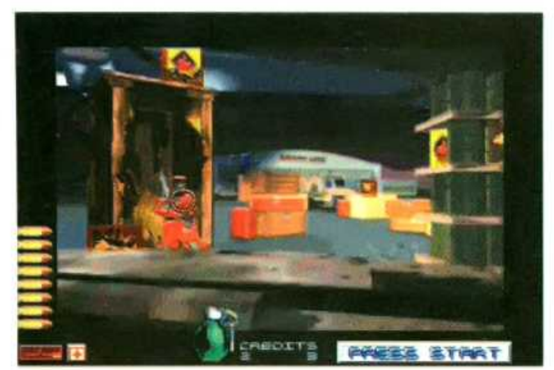
73%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Für Taktiker und Strategen nicht uninteressant* «

AREA 51

Midways Konvertierung eines Spielhallenautomaten von Atari geht von der Richtigkeit des Roswell-Dokuments aus.



Die recht rasanten Videofahrten durch die infizierte Basis werden durch die grobkörnige Grafik und den tumben Spielverlauf gehörig ausgebremst.

Der weltberühmte Schwarzweiß-Film aus den 50er Jahren zeigt, wie angeblich eine außerirdische Lebensform seziert wird. Zuvor soll westlich von Las Vegas ein UFO notgelandet sein. Das militärische Sperrgebiet ist seitdem unter dem Namen Area 51 bekannt. Im gleichnamigen FMV-Shooter sind auf dieser militärischen Basis geheime Forschungsprojekte mit Alien-DNS schiefgegangen. Das fremde Erbgut nistet sich in menschlichen Wirtskörpern ein und mutiert in drei Stufen zu seiner wahren Gestalt. Als Kommandant einer Spezialeinheit ist es Ihre Aufgabe, alles Infizierte zu vernichten und das Alienwrack ausfindig zu machen. Dies geschieht mittels Kamerafahrten quer über das gerenderte militärische Gelände und durch die Forschungsgebäude. Mittels Mauszeiger nimmt man alle eingeblendeten Alien-Mutanten ins Visier. Die linke Taste dient dem Abfeuern, die rechte dem Nachladen der Schußwaffe. Unterwegs wird die eigene Bewaffnung über Power-Ups und Munitionskisten aufgewertet. Die eintönige Ballerei kennt keinerlei Abwechslung im Spielverlauf und ist zudem in extrem pixeliger VGA-Darstellung ausgeführt. Lediglich einige rasante Perspektive-Schwenks sind sehenswert.

Christian Müller

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: VGA/SB
Handbuch: englisch | Multiplayer: keine Multiplayeroption
Sprache: deutsch | CD/HD: 583 MB/1 MB
Hersteller: Midway | Preis: ca. DM 80,-
Grafik: 45% | Sound: 40% | Genre: Action

40%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Pixel-Jagd per Mausklick und Kamera «

L.A. BLASTER

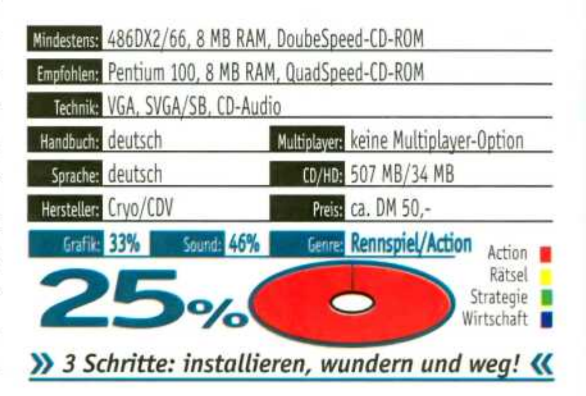
Panzer Dragoon ultralight! Mit L.A. Blaster führen Cryo und CDV das PC-Shoot 'em Up zurück auf allerfinsterstes Amiga-Niveau.



Die drachenähnlichen Gebilde erinnern Action-Fans mit Wehmut an Panzer Dragoon.

Mit sechs Fahrzeugen bereisen Sie sechs vorberechnete Strecken und schießen auf alles, was sich bewegt. Die Gegner werden von Ihren Guns oder Raketen dabei fast automatisch ins Visier genommen, umgekehrt gilt das allerdings genauso. Daher ist es auch nicht leicht, unbeschadet den Endgegner eines jeden Levels zu erreichen. Mit zahlreichen Power-Ups können Sie Ihr Vehikel für das harte Straßenleben rüsten, dann heißt es lediglich ausweichen und ballern, was der Joystick hergibt. Das Ganze schaut zwar mit 640 x 480 Bildpunkten und TrueColour-Grafik nicht mehr ganz so peinlich aus wie in der VGA-Auflösung, ist aber ungefähr so abwechslungsreich wie die zwölfte Wiederholung von Dallas. Die abstruse Hintergrundstory gibt selbst Masochisten den Rest. Original-Packungstext: „Nolan und seine Lieutnants haben sich als Menschen verkleidet, um L.A. unter Kontrolle zu bringen. Sie fahren mit Autos, Lastern und bizarren Maschinen. Eine gewaltige Plage." Wie wahr!

Christian Bigge


Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubeSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: VGA, SVGA/SB, CD-Audio
Handbuch: deutsch | Multiplayer: keine Multiplayer-Option
Sprache: deutsch | CD/HD: 507 MB/34 MB
Hersteller: Cryo/CDV | Preis: ca. DM 50,-
Grafik: 33% | Sound: 46% | Genre: Rennspiel/Action

25%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» 3 Schritte: installieren, wundern und weg! «

SLAMTILT

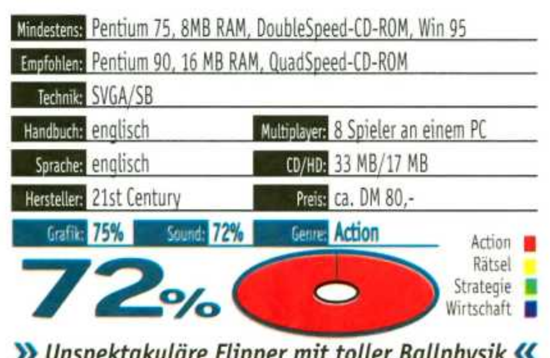
Auf dem Amiga feierte Slamtilt einen wahren Siegeszug. Die PC-Konvertierung hat es jedoch mit anderen Kalibern aufzunehmen.



Alle vier Tische sind durch das klassische Layout mit Rampen, Zusatzflippern und Lockfallen für den Multiball gekennzeichnet.

Seit 21st's „Urflipper" Pinball Dreams haben die Engländer mit einigen Variationen (Absolute Pinball, Total Pinball 3D) experimentiert, kehren hier aber zur konventionellen, scrollenden Vogelperspektive zurück. Diese Optik bietet zwar die beste Übersicht, kann aber mit den hochgezüchteten 3D-Darstellungen von Empires Pinball The Web oder Maxis Pinball 95 in Sachen Simulation nicht konkurrieren. Immerhin bietet Slamtilt neben Standard-SVGA noch eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten an, die fast das gesamte Ausmaß eines Flippers auf den Monitor bannt. Die vier Tische zu den Themen Auto, Pirat, Weltraum und Horror sind übersichtlich gestaltet und mit etlichen Rampen, Zusatzflippern im oberen Tischbereich, Lockfallen für Multiball, kleinen Video-Bonusspielen in der LED-Anzeige und natürlich „Rütteltasten" ausgestattet. Was alle 21st-Flipper bisher ausgezeichnet hat, verhilft auch Slamtilt trotz der wenig spektakulären Tischlayouts zu Spielspaß. Kaum eine andere Simulation verfügt über eine derart realistische Ballphysik. Der beste 21st-Flipper seit langem.

Christian Müller


Mindestens: Pentium 75, 8MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA/SB
Handbuch: englisch | Multiplayer: 8 Spieler an einem PC
Sprache: englisch | CD/HD: 33 MB/17 MB
Hersteller: 21st Century | Preis: ca. DM 80,-
Grafik: 75% | Sound: 72% | Genre: Action

72%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Unspektakuläre Flipper mit toller Ballphysik «

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188

Öffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

Internet: http://www.Versand99.com

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour	V	29,99
3D Ultra Pinball	A	34,99
3D Ultra Pinball 2	A	68,99
3 Skulls of the Toltecs	A	78,99
1942 Pacific Air War	A	29,99
4-4-2 Fussballhits	V	59,99
Accross the Rhine	V	29,99
Aces Collection (Aces over Europe, A.o.t. Pacific und Red Baron)	A	39,99
Aces of the Deep	V	39,99
Aces over Europe	V	24,99
ADI Lernprogramme für Kinder	V	68,99
Air Power	V	34,99
Afterlife	V	62,99*
Agent XXL	V	24,99
Age of Rifles: Das Gewehr	V	77,99
AH 64D Longbow	V	79,99
AH 64D Longbow Flash Point Korea	V	45,99
Albion	V	34,99
Alexander	E	69,99
Alien Trilogy	V	75,99
Amok WIN 95	A	76,99
Ancient Empires	V	82,99
Anvil of Dawn	V	74,99
Apache Longbow	V	44,99
Area 51 WIN 95	A	76,99
Armored Fist	V	35,99
Armored Fist 2	V	79,99*
Assault Rigs	A	67,99
ATF US (X Fighters)	V	49,99
ATF Data Nato Fighter	V	44,99
Athanor	A	in Vorb.
Azraels Tear	V	29,99
Bad Mojo	V	44,99
Baphomets Fluch	V	74,99
Battle Bugs	V	29,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99*
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95	V	39,99
Battle Race	A	39,99
Bedlam	A	87,99
Betrayal at Krondor	A	24,99
Betrayal in Antara	V	75,99
Birthright WIN	V	68,99
Biing! Spec. Edition	V	44,99
Big Red Racing	V	29,99
Bioforge Cl.	V	29,99
Blade	A	in Vorb.
Blam Machinehead	V	73,99
Bleifuß	A	51,99
Bleifuß 2	A	59,99
Blood & Magic	A	82,99
Blue Ice	V	76,99*
Boeing 737	A	89,99*

KKND
DEUTSCHE VERSION*
DM 59,99

Titel		Preis
Bubble Bobble	V	59,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	19,99
Bundesliga Manager 97	V	69,99
Burning Steel	A	29,99
Caesar II WIN95	V	54,99
CD Pinball Construction Kit	A	63,99
Chessmaster 5000	V	69,99
Chewy - Flucht von F5	V	34,99
Christoph Kolumbus	V	19,99
Chronicles of the Sword	V	74,99
Civilization 2	V	541,99
Civilisation Zusatzdisk	V	39,99
Civil War General	V	75,99
Cluedo	V	76,99
Colonisation	V	29,99
Comanche Compilation (incl. Miss.)	V	39,99
Comanche 3	V	79,99*
Command:Aces of the Deep WIN95	V	75,99
Command & Conquer	V	79,99
Command & Conquer 2 Red Alert	E/V	89,99
Red Alert - Leveleditor	V	in Vorb.
Red Alert- 100 Level	V	14,99
Command & Conquer Miss. Disk	V	29,99
Command Companion (C+C Level)	V	27,99
Command&Conquer Leveled.III	V	29,99
Conquest of the New World	V	44,99
Conquerer A.D. 1086	V	79,99
Creature Shock	V	24,99
Creatures WIN 95	V	67,99
Crusade	V	24,99
Crusader - No Regret	V	63,99
Crusader - No Remorse	V	29,99
Cyberia 2	V	76,99
Cyberspeed WIN95	V	69,99
Cyberstorm WIN	A	79,99
D	V	34,99
Daedalus Encounter	V	29,99
Daggerfall	V	76,99*
Das Schwarze Auge 1	V	27,99
Das Schwarze Auge 2	V	27,99
Das Schwarze Auge 3	V	39,99
Daviscup Tennis	A	83,99*
Daytona USA	A	76,99
Deadlock	A	78,99
Death Drome	A	53,99
Death Gate	A	74,99
Demonworld	V	in Vorb.
Der Druidenzirkel	V	35,99
Der Meister	V	24,99
Der Patrizier	V	33,99
Der Planer + Extra	V	19,99
Der Planer 2	V	79,99
Der Planer 2 Mission CD	V	29,99
Der Produzent	V	74,99
Descent	A	29,99
Descent 2	A	44,99
Destiny	V	69,99
Destruction Derby	A	29,99
Destruction Derby 2	A	76,99
Die Pandora Akte	A	83,99
Diablo WIN 95	V	79,99*
Diablo WIN 95	A	79,99
Die Fugger II	V	49,99
Die fünfte Dimension	V	79,99
Die große Schlacht in den Ardennen	V	69,99
Die große Schlacht um Gettysburg	V	69,99
Die große Schlacht um Waterloo	V	69,99
Die Höhlenwelt Saga	V	19,99
Die Siedler	V	29,99
Die Siedler 2	V	69,99
Die Siedler 2 Mission CD	V	29,99
Die total verrückte Rallye	V	39,99
Dogz / Cats Screensaver	A	je 29,99
Down in the Dumps	V	72,99
Dragon Heart Fire & Steel WIN95	V	67,99
Dragon Lore	V	29,99
Dragon Lore II	V	77,99
Discworld	V	29,99
Discworld2	V	83,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)	V	73,99*
Earthsiege	V	39,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	V	75,99
Earthworm Jim 1+2	V	41,99
Earthquake - Level CD	A	24,99
Ecstatica 2	V	76,99*
Eishockey-Manager	V	19,99
Elisabeth 1	V	69,99
Extreme Games	A	53,99
F1 Manager 96	V	73,99
Fable	V	83,99
Formel 1	V	89,99
Fantasy General	V	29,99
Fast Attack	V	68,99
Fatal Racing	A	35,99
Fields of Glory	V	29,99
Fifa 95 Classics	V	29,99
FiFa Soccer 97	V	73,99
Firefight WIN95	A	59,99
Fire & Klawd	V	54,99
Flight Compilation (1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)	A	9,99
Flight of the Amazon Queen	V	24,99
Flight Unlimited	V	39,99
Flottenmanöver	V	76,99
Flying Corps	V	82,99
Formula One Grand Prix	A	29,99
Formula One Grand Prix 2	V	87,99
F 22 Lightning II	V	79,99
FPS Baseball 96	A	68,99
FPS Football 97	E	68,99
FPS Golf	A	68,99
Frankenstein	V	34,99
Freddy Pharkas	A	24,99
Fritz 1	V	24,99
Fritz 4	V	129,99
FS6 Hauptprogramm WIN95	V	94,99
FS5 Airbus Family	V	49,99
FS5 Boeing Family	V	49,99
FS5 Designer	A	71,99
FS5 Europa 2	A	64,99
FS5 Flight Adventures 1	A	65,99
FS5 Flight Contr. Syst.	A	63,99
FS5 Flight Shop	A	44,99
FS5 Great Airlines	A	49,99
FS5 Rekordflugzeuge	A	49,99
FS5 Rescue Air 911	A	69,99
FS5 Swiss Aircraft Coll.	A	54,99
FS5 Szenery+Object Designer	A	85,99
FS5+6 Griechenland	A	63,99
Fun & Games	A	19,99
FX Fighter	A	25,99
FX Fighter Turbo	A	66,99
Gabriel Knight	V	24,99
Gabriel Knight 2	V	62,99
Game BOX (enthält 50 Spiele)	A	44,99
Gender Wars US-Version	E	64,99
Gene Machine	A	64,99
Gene Wars	V	73,99
Gigapack 1	V	79,99
Goblins 1&2	V	24,99
Gobliins 3	V	24,99
Golden 10 - Spielesammlung	V	39,99
Golden Gate Killer	V	75,99
Grand Prix Manager 2 Spec. Ed	V	85,99
Grid Run	V	59,99*
Hand of Fate - Kyrandia 2	V	24,99
Hanse	V	33,99
Hardball 5	V	79,99
Hattrick Wins	V	79,99
Have a Nice Day	V	59,99
Heroes of Might and Magic II	V	in Vorb.
Hereos of Might & Magic	V	54,99
Hexagon Kartell	V	69,99
Historyline	V	29,99
Hollyday Island	V	83,99
Hugo 4	V	63,99
Hunter Hunted	V	68,99
Inca 2	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	39,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car 2 DOS	A	29,99
Indy Car 2 DOS + WIN	A	39,99
International Tennis Open	V	79,99
Iron Man xo Manowar	A	67,99
Jagged Alliance	V	35,99
Jagged Alliance Deadly Games	V	76,99
Jagged Alliance Deadly Games US	E	99,99
Jedi Knight	A	in Vorb.
Jetfighter 3	E	75,99
John Madden NFL 97	V	73,99
Karma	V	75,99
Kick Off 96	A	39,99
Kingdom of Magic	V	74,99
King's Quest 6	A	24,99
King's Quest 7	A	34,99
King's Quest Collection (1-6)	A	39,99
KKND Krush Kill 'N Destroy	A	59,99*
Kyrandia 3 - Malcolm's Revenge	V	24,99
Labyrinth of Time	A	19,99
Lands of Lore	V	24,99
Lands of Lore 2	V	89,99*
Larry 7	V	75,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	39,99
Last Dynasty	V	24,99
Lemmings 1+2+3 DOS	V	29,99
Lighthouse WIN	V	75,99
Links LS	A	92,99
Links Troon North	A	9,99
Little Big Adventure	V	29,99
Lords of the Realm 2	V	75,99
Lost Eden	A	24,99
Lucas Arts Classic Simulations	V	39,99
Lucas Arts Top Adventures	V	39,99
Mad TV 2	V	79,99
Magic Carpet Classics incl. Data	V	29,99
Magic Carpet 2	V	45,99



Titel		Preis
Magic the Gothering WIN95	V	89,99*
Martini Racing	V	27,99
Master of Orion 2	V	85,99*
Master of Orion	A	39,99
M.A.X.	A	79,99
Mechwarrior 2 : Merceneries	V	83,99
MDK	V	89,99
Megapack 6 (Riddle of master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, pinball 3d-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate, Al Unser Jr.)	A	82,99
Megarace 2	A	29,99
Might and Magic Trilogie	V	39,99
Monopoly	V	59,99
Monthy Pyton's Complete Waste of..	E	25,99
Monthy Pyton's Quest for the holy..	A	79,99
Mortimer WIN95	E	64,99
Moto X	A	74,99
Myst	V	65,99
Nascar Racing	A	29,99
Nascar Racing II	A	79,99*
Nascar Track Pack	A	16,99
NBA Hangtime	A	76,99
NBA JAM Tournement Edition	A	29,99
NBA Live 97	V	73,99
Need for Speed Ltd. Edition	V	79,99
Nemesis The WizardryAdventure	V	76,99
Nihilist	A	66,99
NFL Quaterbackclub 97	A	67,99
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	V	34,99
NHL Hockey 97	V	73,99
Offensiv Fussballmanager (u.a. für Bayern, Schalke 04 etc.)	V	54,99
Olympic Games	A	68,99
Olympic Soccer	A	68,99
Organic Art (Bildschirmschoner)	V	54,99
Orionburger	E	76,99
Outpost	V	34,99
Panzer Dragoon	A	76,99
Pax Imperia 2 WIN95	V	in Vorb.
PBA Bowling	A	54,99
PC Games Cheat 2	V	24,99
Perfect General 2	A	79,99
PGA 486 Classic	V	29,99
PGA Tour Golf 96	V	34,99
PGA Tour Golf Data Sawgrass	A	34,99
PGA Tour Golf Data Nippenburg	A	39,99*
PGA Tour Golf Data Oxford	A	39,99*
Phantasmagoria (7 CD's)	E/V	81,99
Phantasmagoria II	A	79,99
Phantasmagoria II	V	in Vorb.
Pirates Gold	V	29,99
Pizza Connection	V	19,99
Police Quest Collection Teil 1-4	E	39,99
Police Quest SWAT	A	68,99
Power, Corruption & Lies (Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)	A	36,99
Powerchess	V	89,99
Powerhouse	V	34,99
Puppen, Perlen und Pistolen	V	69,99
Privateer Classic	A	29,99
Pro Pinball - The Web	V	29,99
Quest for Fame Win	A	29,99
Quest for Glory Collection	A	39,99
Rallye Racing 97	V	73,99
Ran Trainer Compilation	V	39,99
Realms of Chaos	A	49,99
Realms of the Haunting	V	79,99
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2	V	84,99
Rebellion	A	in Vorb.
Red Baron 2	V	in Vorb.
Reloaded	A	59,99*
Rendezvous im Weltraum (Rama)	E/V	75,99
Renegade 2	A	54,99
Return Fire WIN95	V	74,99
Revolution X	A	29,99
Riddle of Master Lu	V	76,99
Ripper	V	79,99
Risiko	V	76,99
Rise 2: The Resurrection	A	34,99
Road Rash	A	59,99
Road Warrior	A	59,99
Rüsselsheim	V	24,99
S.T.O.R.M.	V	63,99
Sam & Max	V	35,99
Schleichfahrt	V	69,99
Scorcher	A	76,99
Sea Legends	V	79,99
Secrets of Luxor	V	99,99
Sega Rallye	A	76,99*
Sens. World of Soccer 96/97	V	55,99
Shadam	V	89,99
Shannara	V	74,99
Shellshock	V	74,99
Shivers Classic	V	24,99
Shockwave Assault WIN95	V	34,99
Silent Hunter	V	69,99
Silent Hunter Patrol CD	V	28,99
Silent Thunder WIN 95 + WIN 3.1x (Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)	V	39,99
Sim Copter	V	76,99*
Sim City 2000 Collection DOS u.WIN (URK+Scenary 1+Bonus-Städte London, Venedig, Sydney)	V	91,99
Sim City 2000 Netzwerk	V	91,99
Sim Tower	V	79,99
Sim Town	V	65,99
Simon 1+2 Poweredition	V	49,99
Sonic CD WIN 95	V	49,99
Space Bucks WIN	E	62,99
Space Hulk WIN 95	A	73,99
Space Jam	A	in Vorb.
Space Marines	V	34,99
Space Quest 4	A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco	V	24,99
Space Quest Collection (1-5)	A	39,99
Speed Rage	A	34,99
Spud	V	61,99
Star Control 3	A	79,99
Starfighter 3000	A	34,99
Star General	V	69,99
Star Trek: 25th Anniversary	V	29,99
Star Trek Academy	V	39,99
Star Trek: A Final Unity	V	39,99
Star Trek: Deep Space Nine	A	29,99
Star Trek: Generations	A	in Vorb.
Star Trek: Judgement Rites	A	29,99
Star Trek: Klingon	A	29,99
Star Trek Warrior Set (incl. Interaktiv Manual)	A	63,99
Star Wars Collection (X-Wing, Rebel Assault1, Star Wars Screen Saver)	V	54,99
Steel Panthers	V	29,99
Steel Panthers 2	V	69,99*
Stonekeep	V	39,99
Strategieedition (Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe)	V	55,99
Strike Base	V	55,99
Strike Commander Classic	A	29,99
Syndicate Plus Classic	V	29,99
Syndicate Wars	V	73,99
System Shock Classic	V	19,99
T-MEK	A	74,99
Terra Nova - SFC	A	79,99
Terminator Skynet	A	39,99
TFX EF2000 Spec Ed. incl. Tactcom+ Kappe	V	83,99
TFX Tactcom	V	36,99
The Darkening	V	79,99
The Dig	V	77,99
The FAllen	A	68,99*
The Incredible Machine	V	24,99
Theme Park Classic	V	29,99
Theme Hospital	V	73,99*
This Means War WIN95	V	72,99
Thunderhawk 2	V	74,99
Thunderscape	V	49,99
Tie Fighter	V	77,99
Tilt	A	24,99
Time Commando	A	73,99
Time Gate:Knight's Chase	V	14,99
Time Paradox	A	83,99
Timon & Pumbaas	A	89,99
TNN 96 Fishing	A	69,99
Tomb Raider	V	68,99
Toonstruck	V	74,99
Torin's Passage	V	24,99
Touché 5th Musketeer	V	34,99
Toy Story	V	89,99
Transport Tycoon+World Editor	V	29,99
Trash It	V	79,99*
Trivial Persuit	V	74,99
Trophy Bass Fishing	E	75,99
Trophy Bass Fishing 2	E	68,99
Tunnel B1	V	83,99
Typhera DOS & WIMN95	A	73,99
Ufo	V	29,99
Ultimate Mix	V	69,99
Ultima Underworld 1&2	A	19,99
Ultra Pack 3	V	82,99
Under Pressure	A	73,99
Urban Runner (Lost in Town)	A	62,99
US Navy Fighter Classic	V	29,99
US Navyfighter 97	V	79,99*
Versailles 1685	V	69,99
Viking: The Strategy of	A	68,99
Virtua Cop WIN95	A	76,99
Virtua Fighter WIN95	A	74,99
Virtual Pool	A	39,99
Virtual Snooker	A	44,99
Wages of War	US	109,99
War College	A	64,99



Titel		Preis
Warcraft 2 Spec. Edition	V	83,99
Warcraft 2 Expansion	V	27,99
Warcraft 2 - More War Level CD	V	27,99
Warhammer - Im Schatten... WIN95	V	49,99
Warwind WIN 95	V	69,99
Welcome to the Future	A	85,99
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation (Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)	V	49,99
White Lines Compilation (Indy Car Racing + Track Pack, Super Karts, F1GP)	A	59,99
Williams Greatest Arcade	A	53,99
Wing Commander Armada Classic	A	29,99
Wing Commander 2 Classic	A	29,99
Wing Commander 3 Classic	V	34,99
Wing Commander Kilrathi Saga	V	54,99
Winskat mit Sprachausgabe	V	34,99
Wipeout 2097	A	76,99
Wizardry Gold	V	76,99
Wolfpack	V	24,99
Woodruff WIN 3.1	V	24,99
Worms Data:Reinforcements	V	39,99
Worms Spec. Edition	V	69,99
WWF in your House	A	76,99
WWF Wrestlemania	A	34,99
X - Car	V	74,99*
X - Wing Collection enhanced	V	35,99
X - Wing vs Tie Fighter	V	79,99*
Yathzee	V	39,99
Z - Das Echtzeitstrategiespiel	A	74,99
Directors Cut	A	13,99
Zork - Nemesis (schon jetzt ein Kult)	V	79,99
ZPG	A	68,99*

SCHNELL BESTELLEN!

ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Titel	Preis
3D Lemmings	A24,99
Air Power	V34,99
Ascendancy	V35,99
Civilisation	V54,99
Conquest of the New World	V44,99
Crusader - No Remorse	V29,99
Destruction Derby	A29,99
Ecstatica	A24,99
Fantasy General	V29,99
Flight Compilation	A 9,99
Hind	V39,99
Links Troon North	E 9,99
Mad News + Extrablatt	V14,99
Magix Music Maker 2.0	V69,99
Magix Sample CD's je	X34,99
Megarace 2	V29,99
Need for Speed	V49,99
Oldtimer	V 9,99
Pro Pinball the Web	V29,99
Noctropolis Classics	V 9,99
Panzer General 2 WIN	A34,99
Pinball Wizzard	A29,99
Rayman	A34,99
Time Gate	A14,99
Top Gun	V24,99
Toshinden	A35,99
Wing Commander 4	V54,99

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!
Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute **kostenlos und unverbindlich** unseren aktuellen Katalog an. **Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51
E-MAIL: Versand99GmbH@t-online.de

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Magic: The Gathering: Battlemage • Kartenspiel

DER 2. MANN

Skat, Schafkopf und wie sie alle heißen sind längst nicht mehr gefragt. Die heutigen Zocker bevorzugen „Trading Cards" und geben Hunderte von Mark aus, um ihre sog. Decks zu vervollkommnen. Da fällt ein Computerspiel mit gleichem Hintergrund für nur DM 100,- weit weniger ins Gewicht, oder?



Im Duel-Modus spielen Sie Ihre Karten gegen Ihren Kontrahenten aus. Jeder einzelne Effekt wird grafisch dargestellt. Beschworene Kreaturen laufen so zum Gegner und schwächen ihn.





Im Kampagnenmodus werden durch korrekte Antworten Länder erobert (oben). Unten das Archiv.

Die Firma „Wizards of the Coast" war selbst ganz über den enormen Erfolg ihres neuen Kartenspiels überrascht. Innerhalb von zwei bis drei Jahren breiteten sich Spielkarten und passionierte Zocker erst in USA und schließlich in Europa aus. Mittlerweile müssen die Karten in der größten Spezialdruckerei der Welt hergestellt werden, um die Nachfrage zu befriedigen. Das Ganze wird dann mit allen möglichen Accessoires für viel Geld in den kleineren Fantasy- und SF-Geschäften verkauft. Karten werden je nach Häufigkeit natürlich auch zwischen den Spielern gehandelt und getauscht. Einige Karten sind so selten, daß da schon ein „Blauer" über den Tisch wandert...

Lizenz zum Spielen

Wann immer ein Thema sowieso schon besonders viele potentielle Kunden anspricht, beginnt das typische Lizenzgeschäft. Sei es nun Star Wars, Star Trek, Fußball oder Hockey, das Lizenzgeschäft boomt. In diesem Fall wurden Lizenzen an Acclaim und MicroProse verkauft. Beiden ist es damit erlaubt, die Originalkarten mit zugehörigen Grafiken abzubilden, sowie das Regelwerk zu kopieren. So werden Sie in einer der nächsten Ausgaben auch einen Test über das Spiel von MicroProse vorfinden.

Magic Friend

In Magic: The Gathering gibt es unterschiedliche Bereiche der Magie, die von den Erzmagiern aus dem Land gewonnen wird. Battlemage erlaubt Ihnen, ein einzelnes Duell gegen den Computer oder mit Netzwerk bzw. Modem gegen einen anderen Spieler auszutragen. Alternativ dürfen Sie auch eine Kampagne starten, die einige weitere Features enthält. Im Land Corondor treffen die sechs mächtigsten Zauberer nun aufeinander, mit dem Ziel, das Land zu unterwerfen. Jeder besitzt am Anfang nur ein Territorium, das ihm Steuern und magische Energie zuführt. Weitere Länder, Geld und Artefakte lassen sich rundenbasiert erobern. Dazu klickt man einfach auf ein benachbartes Land, und ein lustiges Frage- und Antwortspiel beginnt. Richtige Antworten entscheiden dabei über Sieg oder Niederlage, das Ganze hat mit dem Kartenspiel relativ wenig gemein. In einigen Fällen, zum Beispiel wenn das Stammland eines anderen Magiers angegriffen wird, kommt es zum magischen Duell.

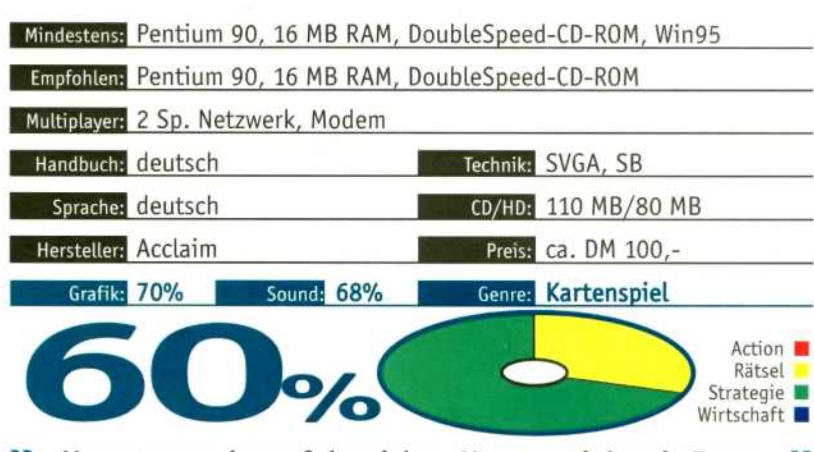
Zauber-Repertoire

Wie im richtigen Kartenspiel besitzen die Kontrahenten jeweils ein Deck, das nach den nicht so einfachen Regeln von Magic: The Gathering in Echtzeit ausgespielt wird. Das Computerspiel sorgt für die dazu passende Grafik. Wird beispielsweise ein Feuerball beschwört, können Sie zusehen, wie dieser auf den Gegner zufliegt und ihn wertvoller Kräfte beraubt. Taktik und verfügbare Karten filtern so den Gewinner der Schlacht heraus. Der Haken hierbei: wer noch nie Magic: The Gathering gespielt hat, ist absolut chancenlos. Die endgültige deutsche Version von Acclaims Battlemage soll aber Tutorial und Online-Hilfe enthalten, die auch die Grundzüge des Spiels verständlich erklären.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» Technisch ist Magic: The Gathering von Acclaim für die Umsetzung eines Kartenspiels durchaus gelungen. Grafik und Sound sind abwechslungsreich und spielspaßfördernd. Wer sich aber mit dem Originalkartenspiel nicht auskennt, hat guten Grund argwöhnisch zu sein. Es ist und bleibt eben ein Kartenspiel, trotz einiger netter Features. Passionierte Magic-Spieler werden sich schon eher erfreuen können, zumal auch ein Archiv mit allen verfügbaren Karten in der Computerumsetzung (ca. 200) enthalten ist. «



Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Sp. Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	110 MB/80 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 70%	Sound: 68%	Genre:	Kartenspiel

60%

» *Umsetzung des erfolgreichen Kartenspiels mit Extras* «

Bestellannahme:

(0 61 84) 6 27 88

von Montag bis Freitag 10 - 20 h,
Samstag 10-16 h
Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold
Telefax : (0 61 84) 6 27 88



Entertainment
Computer-& Videospiele Versand
...online with the future

Ladenverkauf:

MAGIC Entertainment Center
47198 Duisburg-Homberg
Moerserstr. 61
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21h

MAGIC Entertainment Center
46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstraße 255
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

Generation X
63505 Langenselbold
Hanauerstraße 26
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

VIELE PREISSENKUNGEN . . . VIELE PREISSENKUNGEN . . . VIELE PREISSENKUNGEN . . . VIELE PREISSENKUNGEN . . . VIELE PREISSENKUNGEN . . . VIELE PREISSENKUNGEN . . . VIELE

PC CD-ROM

Titel	Preis
"9" - The Last Resort	**DV*69,95**
3-Ultra Pinball 2:Creep Night	**DV 69,95**
4-4-2 Fußball	DA*59,95
Adams Family Pinball	DA*64,95
ATF Data Disk:Nato Fighter	**DV 39,95**
ATF Gold Edition (WIN´95)	DV*79,95
Afterdark 4.0 (WIN´95)	DV 39,95
Afterlife	DV 59,95
AH-64D Longbow	DV 79,95
AH-64D Longbow:Flah P. Korea	DV 46,95
Alien Trilogy	**DV 69,95**
American Dream	DV 39,95
Amok (WIN´95)	DA 69,95
Area 51 (WIN´95)	DA 69,95
Armored Fist 2.0	**DV*79,95**
Baphomets Fluch	**DV 69,95**
Batman Forever Coin Up	DA*64,95
Battlecruiser 3000 AD	DV*69,95
Battleground Ardennen (WIN)	DV 67,95
Battleground Gettysburg (WIN)	DV 67,95
Battleground Shiloh (WIN)	DV*67,95
Battleground Waterloo (WIN)	DV 67,95
Bedlam	DA 69,95
Betrayal in Antara (WIN)	DA*79,95
Birthright (WIN)	**DA*79,95**
Bleifuß 2	**DV 54,95**
Bot Soccer	DV*54,95
Bubble Bobble	DA*59,95
Bug!	DV 49,95
Bundesliga Manager´97	**DV 69,95**
Chaos Overlord (WIN´95)	DV*72,95
Chartbreaker	DV*69,95
Chessmaster 5000	DV 69,95
Civilisation 2	DV 74,95
Civilisation 2 Scenarios	DV 39,95
Cluedo	DV 69,95
Comanche 3.0	**DV*77,95**
Command & Conquer 1	**DV 74,95**
C & C Mission CD	DV 26,95
C & C Leveleditor Vol.3	**DV 29,95**
Command Companion	DV 29,95
C & C SVGA (WIN´95)	**DV*89,95**
Command & Conquer 2	**DV 84,95**
Command & Conquer 2 + Level CD	DV 99,95
Command & Conquer 2	**EV 89,95**
C & C 2 Level CD	**DV*19,95**
C & C 2 Mission CD	**DV*26,95**
Creatures (WIN´95)	**DV 69,95**
Crow:City of Angels (WIN)	DA*79,95
Crusader: No Regret	DV 64,95
Cyber Gladiator	DV 69,95
Daggerfall	**DV 69,95**
Das Hexagon-Kartell	DV 69,95
Das Schwarze Auge 3	**DV 36,95**
Das Schwarze Auge 1-3	DV 79,95
Daytona USA	DA 64,95
Deadlock	**DV*79,95**
Deadly Skies	DA*74,95
Death Rally	DA 54,95
Demonworld	DA*89,95
Der Planer 2	DV 69,95
Der Planer 2 Missionen	**DV 27,95**
Destruction Derby 2 (WIN´95)	**DA 69,95**
Diablo	**DV*74,95**
Diablo	DA 74,95
Die Fünfte Dimension	DV 74,95
Die Fugger 2	DV 49,95
Die Pandora Akte	**DV 74,95**
Die Schlümpfe	DV 64,95
Die Siedler 2	DV 69,95
Die Siedler 2 Mission-CD	DV 29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV*69,95
Discworld 2	**DV 74,95**

PC CD-ROM

Titel	Preis
Dominion	DV*73,95
Down in the Dumps	DV 72,95
Dragon Lore 2	DV 79,95
DSF Fußballmanager	DV*84,95
Dungeon Keeper	**DV*74,95**
Ecstatica 2	**DV*69,95**
EF 2000 TFX Special Edition	**DV 79,95**
Elisabeth I.	DV 69,95
Evidence	DV*73,95
Exhumed	**DV*73,95**
F1 Grand Prix 2	**DV 89,95**
Fahrertraining für F1-GP 2	DV*24,95
FIFA Soccer´97	**DV 72,95**
Flottenmanöver	**DV 69,95**
Formel 1	DV*84,95
Fragile Allegiance	**DV*74,95**
Flugsimulator 6.0 (WIN´95)	**DV 84,95**
FS6:Scenery Azoren & Madeira	DA 69,95
Flying Corps	DV*79,95
FPS Baseball´96 (WIN´95)	EV 64,95
FPS Football´97	EV*64,95
FX Fighter Turbo (WIN´95)	DV 69,95
Gex	DA 64,95
Giga Pack Vol.1	DV 84,95
Grand Prix Manager 2 (WIN)	**DV 79,95**
Grid Run	DV*59,95
Hattrick WINS	DV*69,95
Have a N.I.C.E. Day	**DV 64,95**
Heroes of Might & Magic 2	**EV* a.A.**
Hexen Mission Disc	DA 31,95
Holiday Island	**DV 69,95**
Hugo 2	DV 49,95
Hugo 3	DV 64,95
Hugo 4	**DV 64,95**
Imperium Galactica	DV*69,95
Independence Day (WIN´95)	DV* i.V.
Isnogud (WIN)	DV*74,95
Jagged Alliance 2: Deadly Games	DV*69,95
Jetfighter 3	EV 72,95
John Madden NFL´97	DV 72,95
Kai´s Power Goo	**DV 79,95**
KKND Kill Krush ´n Destroy	DV*59,95
Krazy Ivan (WIN´95)	DA*64,95
Lands of Lore 2	**DV*84,95**
Leisure Suit Larry 7 (WIN)	DV 79,95
Leisure Suit Lary 7 (WIN)	EV 79,95
Links LS incl. 3 Kurse	**DA 89,95**
Links Pelican Hill	DA*49,95
Links Pinehurst 2	DA*49,95
Lords of the Realms 2	**DV 79,95**
Lost Vikings 2	DV*69,95
M.A.X	**DV 74,95**
M.D.K.	**DV*74,95**
Mad TV 2	DV 69,95
Magic the Gathering (WIN)	**DA*79,95**
Mass Destruction	DA*73,95
Master of Orion 2	DV*79,95
Master of Orion 2	EV 89,95
Mech Warrior 2:Mercenaries	**DV 79,95**
Mech Warrior 2:Spec. Edit.	DV 79,95
Mega Pak 6	**DA 79,95**
Microdom	DA 69,95
Missionforce Cyber Storm	DV 79,95
Monopoly	DV 54,95
Monster Truck Madness	**DA 69,95**
Moster Trucks	DA*69,95
Monthy Python:Ritter.... (WIN)	DV 64,95
Myst	DV 59,95
NBA Full Court Press	DA 64,95
NBA Hangtime	DA*69,95

PC CD-ROM

Titel	Preis
NBA Jam Extreme (WIN)	DA*69,95
NBA Live´97	**DV 72,95**
Nascar Racing 2 (WIN)	**DA 79,95**
Need for Speed Spec. Edition	**DV 76,95**
Nemesis	DV*69,95
NFL Quarterback Club´97	DA 64,95
NHL Hockey´97	**DV 72,95**
NHL Open Ice (WIN´95)	DA*64,95

Wir führen eine große Auswahl an Level CD´s z.B. C&C 2, Grandprix 2, Need for Speed usw.

Titel	Preis
Orionburger	**DV 74,95**
Obelix (WIN´95)	DV*49,95
Othello	DV 39,95
Panzer Dragoon	**DA 69,95**
Perfect Assissin	DV*69,95
PGA Tour Golf´96	DA 59,95
Phantasmagoria	DV 82,95
Phantasmagoria 2 (WIN´95)	**DA 79,95**
Pinball´97	DA*54,95
Pinball Construction Kit	DV 64,95
Pitball	DV*84,95
Plutonium	DA 34,95
Pray for Death	DV 39,95
Privateer 2:The Darkening	DV 79,95
Project Paradise	**DA*69,95**
Puppen, Perlen & Pistolen	DV 69,95
Rallye Racing´97	**DV 69,95**
Rayman	DA 59,95
Rätsel des Master Lu	DV 69,95
Realms of the Haunting	DV 74,95
Rebel Assault 2	DV 82,95
Return to Krondor	DV*69,95
Risiko (WIN´95)	**DV 69,95**
Robotron X (WIN´95)	DA*69,95
Road Rash (WIN´95)	**DV 59,95**
Schleichfahrt	**DV 69,95**
Scorched Planet	DV 64,95
Sega Rally	DA 69,95
Sensible World of Soccer96/97	DA 62,95
Sentient	**DV*69,95**
Shannara	DV 69,95
Sherlock Holmes 2:Geheimnis..	DV 74,95
Shine	**DV 79,95**
Silent Hunter	DV 69,95
Silent Hunter:Patrol CD	DV 29,95
Sim City 2000 Network Edition	**DV*84,95**
Sim City CD-Collection	DV 84,95
Sim Copter	DV*69,95
Sim Golf	DV*69,95
Sim Park	DV*59,95
Sim Tunes	DV*59,95
Sonic CD	DA 54,95
Sonic & Knuckles Collection	DA*54,95
Soul Hunt	DV*64,95
Speedster	DA*64,95
Spider	DA*73,95
Spirou (WIN´95)	DV*49,95
SPQR	DV*64,95
Star Control 3	**DA 79,95**
StarCraft (WIN)	DV*84,95
Star General (WIN´95)	**DV 69,95**
Star Trek:Borg	DV* i.V.
Star Trek DS9:Harbinger	DA 72,95
Star Trek Warrior Set	DV 67,95
Star Wars Collection	DV 59,95
Steel Panthers 2	**DV*74,95**
Street Fighter:The Movie	DV*64,95
Street Racer	DA* i.V.
Super Eurof. 2000 (WIN´95)	DV 79,95
Super Motocross (WIN)	DA*64,95
Syndicate Wars	**DV 69,95**
Terminator Skynet	DA 67,95
The Divide:Enemy Within	DV*54,95
The Dig	DV 69,95
The Neverhood Cronicle	DA 79,95
Theme Hospital	DV*74,95

PC CD-ROM

Titel	Preis
Tie Fighter	DV 74,95
Timelapse	**DV 69,95**
Tomb Raider	DA 66,95
Toonstruck	**DV 69,95**
Trophy Bass 2 (WIN´95)	EV 69,95
Tunnel B1	DV 79,95
Underpresure	DA*73,95
US Navy Fighter´97 (WIN´95)	**DV 79,95**
Versailles 1685	DV 69,95
Viking:The Strategy Conquest	DV*64,95
Virtua Cop	**DA 69,95**
Virtua Fighter (WIN´95)	DA 69,95
Virtual Chess (WIN´95)	DV*73,95
Warcraft 2 Exkl. Edit.(WIN)	**DV 79,95**
Warcraft 2 Expansion Pack	DV 29,95
Warwind	**DV 69,95**
WipEout 2097	**DA*69,95**
Wizardry Gold	**DV*69,95**
Worms:Reinforcements	DV 34,95
Worms Special Edition	**DV 69,95**
WWF In Your House	**DV 64,95**
X-Car	DV*69,95
Yatzee	DV 39,95
Z	**DV 69,95**
Z Director´s Cut	DV 19,95
Zombieville	DV*69,95
Zork Nemesis (WIN´95)	DV 74,95
ZPC	DV*64,95

Wir führen auch Sony PSX-Spiele!

MAGIC PREISHITS!

Titel	Preis
3-D Ultra Pinball 1	DV*24,95
7 th Guest	DA 21,95
Alone in the Dark 1	DV 24,95
Amerika 1861-1865	DV*24,95
Armored Fist	DV 34,95
A-Train	DV*21,95
Batman Forever	DV 24,95
Battle Beast	DV 26,95
Bermuda Syndrome	**DA 26,95**
Biing Limited Edition	**DV 44,95**
Bioforge Classic	DV 29,95
Bundesliga Manager Profess.	DV 19,95
Burning Steel 4	DA 39,95
Caesar 1	DV 24,95
Caesar 2	DV 49,95
Chewy-Escape from F5	DV 34,95
Christof Kolumbus	DV 19,95
Civilisation 1	DV 24,95
Colonisation	DV 24,95
Comanche & Missions	DV 39,95
Creature Shock	DA 21,95
Crusader Classics	DA*29,95
Cyberia 1	DV 24,95
Daedalus Encounter	DV 24,95
Der Reeder	DV 19,95
Descent 1	DV 24,95
Destruction Derby	**DA 29,95**
Die Höhlenwelt Saga	DV 19,95
Die Siedler 1	DV 29,95
Discworld	**DV 29,95**
DSA 1:Schicksalsklinge	**DV 24,95**
DSA 2:Sternenschweif	**DV 24,95**
Dune 2	DV 29,95
Dungeon Master 2	DV 24,95
Dust	DA*26,95
Earthsiege 1	DV 24,95
Ecco the Dolphin	**DA 29,95**
Ecstatica	DA 29,95
Eishockey Manager	DV 19,95
Fade to Black Classic	DV 34,95
Fantasy General	DV 29,95
Fatal Racing	DV 34,95
FIFA Soccer Classic	DV 29,95
Flashback	DV 24,95
Flight Unlimited	DV 39,95
Funsoft Strategie Edition	**DV 59,95**
- Jagged Alliance	
- Ascendancy	
- Kaiser Deluxe	
FX Fighter	DA 24,95
Gabriel Knight 1	DV 24,95
Goblins 1 & 2	DV 24,95
Goblins 3	DV 24,95
Gold Games	**DA 36,95**
Grand Prix 1	DA 24,95
Hind	**DV 49,95**

MAGIC PREISHITS!!

Titel	Preis
Indiana Jones 4	DV 34,95
IndyCar 2	DA 34,95
Jagged Alliance	DV 34,95
Judge Dredd	DA 24,95
Kings Quest 7 (WIN)	DV 34,95
Kyrandia 3	DA 21,95
Larry 6	**DV 24,95**
Last Dynasty	DV 24,95
Lemmings Vol. 1-3	**DA 29,95**
Lemmings Bundle	DA 29,95
Little Big Adventure Classic	DV 29,95
Loadstar (3 CD´s)	**DA 26,95**
Lode Runner 1.0	DV 24,95
Lost Eden	DV 21,95
Lucas Arts Clas. Adventures	DV 39,95
Lucas Arts Clas. Simulations	DV 39,95
Made in Germany	**DV 29,95**
Magic Carpet Classic	DV 29,95
Maniac Mansion 2:Day of..	DV 29,95
Martini Racing	DV 24,95
Mega Race 2	DV 29,95
Mega Wad Cheats	DV 24,95
Micro Machines 2	**DV*29,95**
Might and Magic 3-5	DV 39,95
Monkey Island 1	DV 26,95
Monkey Island 2	DV 26,95
Monthy Python Zeitverschwendung	DA 24,95
Nascar Racing & Track Pack	DA 19,95
NBA Jam T.E.	DA 24,95
NHL´95 Classic	DV 29,95
Outpost 1.5	DV 24,95
Panzer General 2	DA 29,95
PC Games Cheat 2	**DV 24,95**
PGA Tour Golf 486 Classic	DV 29,95
Pirates Gold	DA 24,95
Pitfall (WIN´95)	DV 29,95
Pizza Connection	DV 19,95
Police Quest 4	DV 24,95
Prince of Persia 1+2	DA 24,95
Privateer 1	DA 29,95
Pro Pinball The Web	**DV 29,95**
Psycho Pinball	**DA 29,95**
Railroad Tycoon Deluxe	DV 24,95
Rebel Assault 1	DA 34,95
Sam & Max	DV 29,95
Shanghai Great Moments	DV 24,95
Shivers (WIN)	DV 24,95
Sim Ant	DV*21,95
Sim City Classic	DV*21,95
Sim City Enhanced	DV 21,95
Sim Earth	DV*21,95
Sim Farm	DV*21,95
Simon the Sorcerer 1	**DV 24,95**
Simon the Sorcerer 2	**DV 29,95**
Space Quest 6	DV 24,95
Star Trek: Judgement Rites	DV 24,95
Steel Panthers	DA 29,95
Stonekeep	**DV 39,95**
Streetfighter 2	DA 24,95
Strike Commander Classic	DV 29,95
Syndicate Plus	**DV 29,95**
System Shock	DV 29,95
Teamchef	**DV 29,95**
The Hive	DV 34,95
The Mutation of J.B.	**DV 39,95**
Theme Park Classic	DV 29,95
Tilt	DA 21,95
Tomcat Alley	**DA 29,95**
Top Gun	DV 29,95
Transport Tycoon & Editor	DV 24,95
UFO:Enemy Unknown	DV 24,95
U.S. Navy Fighter Classic	DV 29,95
Vollgas	DV 34,95
Warcraft 1	DA 24,95
Warhammer:Im Schatten der...	DV 29,95
White Lines Compilation	**DV 49,95**
Wing Commander 1-3	DV*54,95
Wing Commander 3 Classic	DV 34,95
Wing Commander 4	**DV 54,95**
Winzer Deluxe	DV*39,95
WipEout & Novastorm	**DA 29,95**
Woodruff (Goblins 4)	DV 24,95
Wolfpack	DV 26,95
WWF:Arcade Game	DA 24,95
X-Treme Powerpack	**DV 79,95**
- FIFA Soccer´96	
- Magic Carpet2	
- Rallye Championship	
- 6-Button PC-Pad	
X-Wing & Missions	DV 34,95

* : Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar, können aber inzwischen erschienen sein. Vorbestellung erwünscht! Versionen: DV=komplett deutsch ; DA=deutsche Anleitung ; EV=englische Version Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!!
Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 9,90- + DM 3,- NN-Gebühr) oderper Vorkasse (DM 6,90-). Ab einem Warenwert von DM 250,-- liefern wir versandkostenfrei! Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Höhe von DM 20,--. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich! Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Admiral Sea Battles • Strategie

KIEL HOLEN

Nach Pirates! gab es nie wieder ein Spiel dieser Art, das ähnlich innovativ, spielbar und kurzweilig war. Age of Sail war ein Versuch, die Seeschlachten möglichst realistisch in Echtzeit darzustellen. Auf einem ganz anderen Weg will Admiral Sea Battles das Flair dieser Zeit einfangen.



Die goldenen Sternchen zeigen an, wie weit das aktivierte Schiff in dieser Runde fahren kann. Oben die Windrose mit Wetterbericht.



Die feindliche Fregatte wird auf den Meeresgrund geschossen.

Historisch ist Admiral Sea Battles gänzlich uninteressant. Es bestehen keinerlei Zusammenhänge zwischen den drei Kampagnen und geschichtlichen Vorkommnissen. Nicht einmal die feindlichen Gruppierungen wurden näher definiert, sondern gehören einfach dem Roten bzw. Grünen Kreuz an. Dafür wurde auf eine realistische Darstellung der einzelnen Schiffstypen verstärkt Wert gelegt. Vom kleinen Transportschiff bis zum Kriegsschiff mit drei Kanonendecks, insgesamt elf verschiedene Arten, ist alles vertreten. Neben unterschiedlicher Grafik differenzieren sich die einzelnen Wasserfahrzeuge durch Feuerkraft, Reichweite, Geschwindigkeit zu jeder Windstärke und Stärke beim Entern. Neben den Nußschalen spielen befestigte Forts und Häfen eine wichtige Rolle. Alle größeren Schiffe können beispielweise einen Hafen erbauen, der dann wiederum neue Schiffe produziert. Jede dieser Aktionen kostet natürlich Geld, das man nur durch erfolgreiche Missionsabschlüsse erhält. Wer also schon den ersten Auftrag nur noch gerade so bewältigt, hat im nächsten schon extrem schlechte Karten, und der dritte wird vielleicht schon ganz unmöglich. Leider gibt es überhaupt keine Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu verändern.

Mangelware

Rundenbasierende Strategiespiele haben für gewöhnlich den Vorzug, komplexer zu sein und den Spieler mit komplizierten Überlegungen zu fordern anstatt mit hektischer Action. Genau in diesem Punkt scheitert Admiral Sea Battles. Zum einen liegen dem Spiel quadratische Felder zugrunde, wodurch Einschätzung der Feuerreichweite und Bewegung der feindlichen Schiffe schwierig wird. Zum anderen ist Windstärke und Richtung ein so extremer Zufallsfaktor, der jede Planung auf einen Schlag zunichte machen kann. Häufiges Abspeichern und Laden ist die einzige Möglichkeit, dem zu entgehen. In den Gefechten selbst spielt dafür Glück nur eine untergeordnete Rolle. Je nach Erfahrung der Crew ist die Chance auf eine volle Breitseite oder Entern des Gegners mehr oder weniger groß. Ebenfalls etwas unverständlich sind die Bauoptionen. Trotz ausreichender Finanzen können teilweise ohne ersichtlichen Grund keine Häfen oder Forts errichtet werden. Gerade in den späteren Szenarien sind diese aber für Reparaturen und Verstärkung wichtig. Grafik und Sound sind von durchschnittlicher Qualität. Da helfen auch kleine Animationen wie auftauchende Wale oder rauchende Vulkane wenig.



Jeder Schiffstyp verfügt über eine unterschiedliche Feuerkraft.



In Häfen können neue Schiffe für erobertes Gold gebaut werden.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

»Es sind schon einige gute Ansätze in Admiral Sea Battles. Allerdings fehlen extrem viele Features oder wurden nur unzulänglich integriert. Einstellbare Schwierigkeit, Fog of War, Anzeige der Schußreichweite, Hex-Felder statt Quadrate und Einblendung der Treffer- und Kaperchancen, um nur einige zu nennen. Kein Wunder also, daß Admiral Sea Battles sehr schnell eintönig wird. Etwas Spielspaß wird einzig und allein durch den Hintergrund gerettet, falls man ein Faible für diese Zeit hat. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	2 Spieler Netzwerk, Modem, Hotseat
Handbuch:	englisch
Technik:	SVGA, SB
Sprache:	englisch, leicht
CD/HD:	575 MB/100 MB
Hersteller:	Mega Media
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	69%
Sound:	56%
Genre:	Strategie

68%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Aus strategischer Sicht gänzlich uninteressant* «

S.P.Q.R.

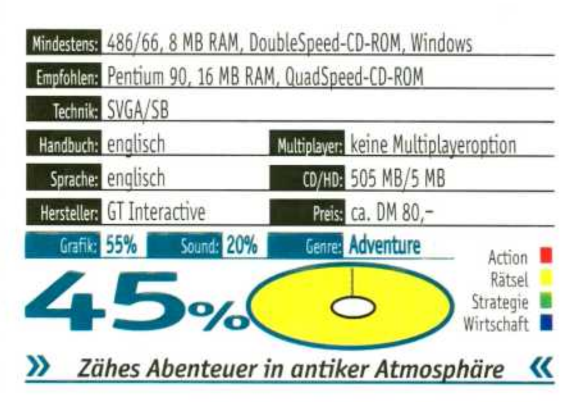
Rom im Januar 205 A.D. Die Vestalinnen-Priesterin Sibylle sagt den Untergang der Stadt zum Ende des Jahres voraus. Ein Fremder namens Calamitus soll dafür verantwortlich sein.



Für SPQR wurde das Forum Romanum komplett gerendert und ist in Einzelbildern begehbar.

Als Assistent des Gelehrten Cornelius begibt man sich auf die Suche nach der wahren Identität der Bedrohung. Durch die Aufzeichnungen des Erfinders konzentriert sich die detektivische Spurensuche schon bald auf fünf hochgestellte Persönlichkeiten des antiken Rom, und es scheint, daß sich hinter einer von ihnen der geheimnisvolle Calamitus verbirgt. GT Interactives Antike-Abenteuer ist ein Vertreter der Macromedia-Adventures. Man bewegt sich schrittweise aus der Ich-Perspektive über ein System von vernetzten Standpunkten durch gerenderte SVGA-Einzelbilder. Hin und wieder werden Bewegungen auch in einem kleinen Video gezeigt. Ort allen Geschehens ist das nachgebildete Forum Romanum mit all seinen Gebäuden, Tempeln und Triumphbögen. Rätsel werden über den Inhalt des Inventorys gelöst oder sind als Kombinations- oder Logik-Puzzles gestaltet. Neben eintönigen Klängen, die kaum als Musik zu bezeichnen sind, gibt es keinerlei Konversation. Überhaupt scheint die Millionenstadt wie ausgestorben. Statt dessen muß man sich durch zahlreiche englische Texte kämpfen, um Rom vor dem Untergang zu bewahren. Immerhin erhält man eine atmosphärisch dicht gestrickte Geschichte.

Christian Müller



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	505 MB/5 MB
Hersteller:	GT Interactive	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 55%	Sound: 20%	Genre:	Adventure

45%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Zähes Abenteuer in antiker Atmosphäre «

THE RAVE SHUTTLE

Navigos kosmische Herausforderung wendet sich in erster Linie an alle, denen experimentelle Synthie-Klänge im Ambient- und Trance-Stil zusagen. Der Spieler begibt sich auf eine abgefahrene High-Tech- und Ethno-Reise durch das Techno-Universum. Bevor aber der Weg zu den trendigen Locations wie der Space City oder dem Indianerplaneten frei wird, muß man sich als würdig erweisen, Commander des Rave Shuttles zu werden. Durch verschiedene kleine Puzzles erhält man Zugang zu unterschiedlichen Räumen und darf im Verlauf des Spiels im Space-Tonstudio aus verschiedenen Platten und CDs den ultimativen Track abmixen. Die Entwickler haben sich dafür einmal mehr des Multimedia-Autoren-Systems Macromedia bedient, mit dem gerenderte Standbilder, gezeichnete und bescheiden animierte Charaktere sowie Musik und Soundeffekte miteinander verbunden werden. Über den Mauspfeil, der mit seiner Form anzeigt, ob Aktionen möglich sind, steuert man sich so durch das Raumschiff, die techno-verrückte Stadt oder den Ethno-Planeten. Unter dem Strich kann Rave Shuttle in keiner Weise überzeugen und wirkt an vielen Stellen wie die Hausaufgabe eines Multimedia-Studenten. Unlogische Rätsel und viel zu wenige Locations fördern den Frust, wenn nach drei Stunden durchschnittlicher Spieldauer der Abspann läuft. Selbst die ansprechende Musik kann da wenig retten.



Mit der virtuosen Bedienung der Drumpads kann man sich während eines galaktischen Konzerts in Space City viele Freunde machen.

Christian Müller

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	435 MB/2 MB
Hersteller:	Navigo	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 45%	Sound: 65%	Genre:	Adventure

40%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Dürftiges Mode-Adventure im Techno-Outfit «

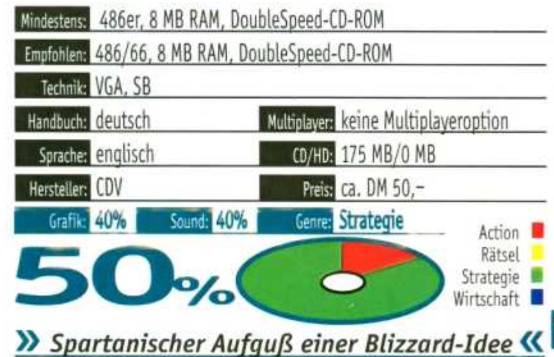
WAR DIARY

Was so einzigartig mit Dune 2 und Warcraft begann, ist heute das begehrteste Genre. Warcraft 2, Z und Command & Conquer 2 haben aber die Meßlatte mittlerweile sehr hoch gesetzt. Kaum ein anderes Echtzeit-Strategiespiel kann damit konkurrieren. Aber zumindest versuchen sollten es die anderen Software-Entwickler, und nicht nur Blizzard und Westwood. War Diary ist ein ziemlich billiger Abklatsch von Warcraft 1. Als Spieler müssen Sie mit VGA-Grafik und mittelmäßigen Soundeffekten zufrieden sein. Auf eine Sprachausgabe wurde ganz verzichtet. Als Rohstoffe dienen Getreide, Holz und Eisen, die sich gegen Gold eintauschen lassen. Ähnlich wie bei Warcraft gibt es Magier, die in der Nacht Geister erschaffen können. Während des Spiels gibt es den Tag-Nacht-Wechsel sowie unterschiedliche Wetterverhältnisse zu sehen, die aber keine weitere Auswirkung haben. Transporter und Kanonenboote stellen die zwei Schiffstypen dar. Einige innovative Neuheiten fanden sich dann aber doch. Jede Spielfigur kann ihren Rang und damit ihre Fähigkeiten verbessern. Außerdem nutzen sich die Waffen der Figuren langsam ab und müssen ständig nachproduziert werden. Trotz dieser netten Ideen ist War Diary nicht mehr zeitgemäß.



Ein Bauer arbeitet in der Schmiede und stellt Eisen her. Die Pixelhaufen rechts sind zwei Schwertkämpfer und drei Bogenschützen.

Alexander Geltenpoth



Mindestens:	486er, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	175 MB/0 MB
Hersteller:	CDV	Preis:	ca. DM 50,-
Grafik: 40%	Sound: 40%	Genre:	Strategie

50%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Spartanischer Aufguß einer Blizzard-Idee «

Bundesliga Manager 97 • WiSim

VERLÄNGERUNG



Kaum ein Spiel hat in den letzten Jahren derart Wellen geschlagen wie die 97er-Version des Bundesliga Managers. Dem vorschnellen Release folgte die Katastrophe. Zahlreiche Programmteile funktionierten nicht, unzählige Kunden fühlten sich getäuscht. Die auf den Fuß folgende Entschuldigung der Eutiner - Sie wissen schon, die mit dem vertauschten Master - konnte auch nicht mehr viel retten. PC Action reagierte und bewertete das Kicker-Drama in der Ausgabe 12/96 mit 65%. Jetzt folgt die Rehabilitierung!



Prima! Das Programm merkt sich jetzt auch, auf welcher Position ein Auswechselspieler vormals eingesetzt war.

Wir hatten Gelegenheit, die mittlerweile erhältliche Version 1.3 (Update auf der Cover CD-ROM) zu testen, und siehe da - das vormals häßliche Entlein mutierte zum stolzen Schwan. Beinahe alle störenden Bugs wurden beseitigt, der BM 97 zeigt endlich sein wahres Gesicht. Dieses vermag auch zeitweilig entnervten Spieltestern ein Lächeln abringen, der „neue" BM 97 erzeugt endlich das, wofür er programmiert wurde - Spielspaß! Bereits mit dem Update 1.2 sorgten die Eutiner für erste Entwarnung. Endlich funktionierte der Stadionausbau, der Laden-Button des Hauptmenüs war plötzlich wieder da, WM- und UI-Cup erfüllten die an sie gestellten Anforderungen und der Aufstellungs-Bildschirm wurde überarbeitet. Auch die zahlreichen Automatik-Funktionen erleichterten endlich das Managerleben.



Jugendspieler können noch immer fast beliebig oft umsonst rekrutiert werden und für volle Kassen durch Transfers sorgen.

Jetzt klappt's auch mit dem Nachbarn

Jetzt widmete sich Software 2000 noch einmal den Datenbanken. Mit Erfolg, sogar Sean Dundee wird bei den Eutinern jetzt als Deutscher geführt. Leider sorgt der Trick mit dem An- und Verkauf von Jugendspielern noch immer für gefüllte Vereinskassen, das Alter der Spieler wurde aber angeblich bewußt nach unten korrigiert, um die vorzeitige Ausdünnung des Kaders durch Frührentner gering zu halten. Bei den 3D-Szenen passiert es allerdings immer noch, daß ein falscher Kommentar zur falschen Zeit die Galle hochkochen läßt. Egal, spätestens nach vier Saisons schaltet jeder Möchtegern-Hoeneß sowieso auf Schnelldurchlauf.

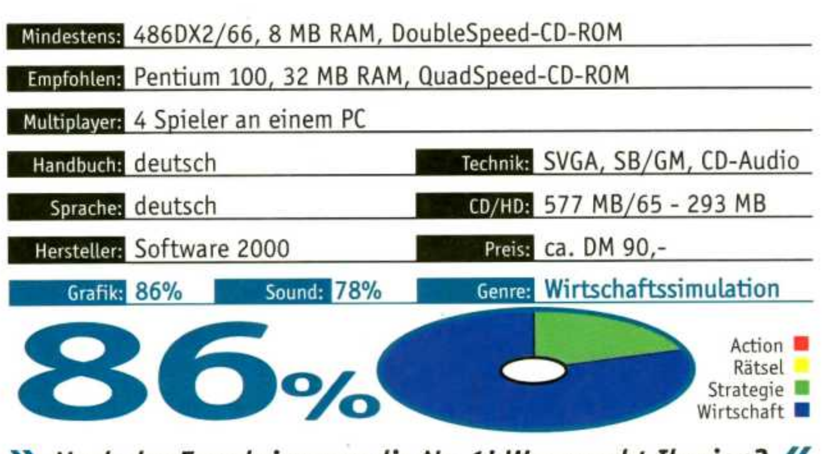
Christian Bigge



Na ja, hier konnte S2000 wohl nichts mehr machen. Die teilweise falschen Kommentare reizen häufig die Lachmuskeln. Abschaltbar!

KOMMENTAR

» Warum nicht gleich so? Dank der vorliegenden 1.3-Version können auch wir endlich grünes Licht geben. Schalten Sie das Flutlicht wieder ein, werfen Sie die Rasenheizung an. Jetzt, da alle wichtigen Programmteile zu einer funktionierenden Einheit verschmelzen, führt für Fußball-Fans am BM 97 kaum ein Weg vorbei. Die Optionsvielfalt, die gelungene Benutzerführung und die ausgefeilte Optik sorgen für monatelangen Spielspaß. Kaum ein Programm kann so etwas bieten. Wenn Sie also nicht auf Hattrick Wins! von Ikarion warten wollen, können Sie bedenkenlos zugreifen. Achten Sie aber darauf, auch wirklich die Version 1.3 zu erwischen. «



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB/GM, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	577 MB/65 - 293 MB
Hersteller:	Software 2000	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 86%	Sound: 78%	Genre:	Wirtschaftssimulation

» Nach der Formkrise nun die Nr. 1! Was macht Ikarion? «



MLC - Hard & Software

☎ 02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623

Händleranfragen erwünscht!

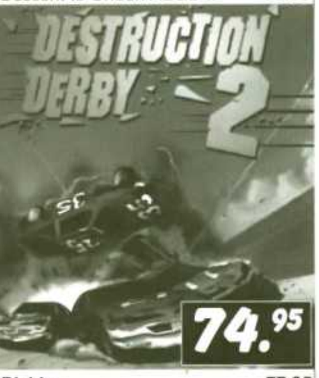
PC CDROM GAMES

Titel	Preis
9 The Last Resort	74.95
A 10 - Cuba	67.95
Aces of the Deep	48.95
Aces over Europe	19.90
Afterlife dt	**74.95**
AH-64 Longbow	77.95
Airbus II Windows 95 !!	**74.95**
Alien Triology	79.95
Alone in the Dark 1	24.95
Alphastorm	98.95
Anvil of Dawn	69.00
Area 51 Win95	**74.95**
Armored Fist 2 !!!	**77.95**
ATF (Adv. T.I Fighters)	77.95
Baku Baku Animal	54.95
Baphomets Fluch	74.95
Battle Cruiser 3000 AD	59.95
Bedlam	72.95
Biing	44.95
Blam Machinehead	69.95
Bleifuss 2	57.95
Blood & Magic AD&D !!	***79.95***
Bundesliga M. 97 V1.2	***69.95***
Cäsar II	78.00
Chronical of the Sword	72.95
Civilisation 2	74.95
Commanche 3 !!!!!	**77.95**

Command & Conquer – RED ALERT

69.95 orginal Version

Titel	Preis
Command & Conquer 2 dt.	**88.95**
C&C. 2 (Level CD)	***9.95***
Conquest de Luxe	54.95
Conquest o. t. New World	84.95
Creature Shock	19.95
Creatures (Win 95')	69.95
Crow: City of Angels !!!	**89.95**
Crusader No Regret	64.95
Cyber Gladiators !!!	**69.95**
Cyberia 2	72.95
Daedelus Encounter	22.00
Daggerfall !!!!!	**74.95**
Davis Cup Tennis	74.95
Daytona USA	73.95
Deadline	39.95
Deadloack	72.95
Deadlus Encounter	24.95
Deathdrome	52.95
Der Planer 2	74.95
Der Produzent	72.95
Descent to Under. AD&D !!	79.95



Titel	Preis
Diablo	**77.95**
Die Fugger 2	79.00
Die Siedler II	68.95
Die Siedler II Mission CD	34.95
Discworld II	**77.95**
Down in the Dump`s	74.95
Dragonheart: Fire & Steel !!!	**64.95**
Dungeon Keeper !!!!!	**69.95**
Ecstatica 2	74.95
Evocation	79.00
F1 GrandPrix 2	85.95
F22 Lightning	**77.95**
Fable	74.95
Fast Attack	69.00
FIFA 97	**69.95**
Flight Unlimited (Win 95)	69.95
Flottenmanöver	74.95

PC CDROM GAMES

Titel	Preis
Formel 1 !!!!!	**79.95**
Frankenstein	29.95
G-Nome	67.95
Gex	67.95
GP2 Fahrertraining	24.95
Have a N.I.C.E. Day	**59.95**
Hellbender	74.95
Hexen	49.00
Hexen Win'95	69.95
Hugo 4	64.95
Indy Car II Win95	74.00
Iron & Blood !!	74.95
Iron Man XO	64.95
Jagged Alliance	29.95
Jagged Alliance 2 ev	**74.95**
Jagged Alliance 2 dt !!!!!	**74.95**
Kick Off 96	39.95
Krazy Ivan !!	**74.95**
Kyrandia 3 White Label	19.95
Lands of Lore 2 !!!!!	**89.95**
Larry Collection 1-6	79.00
Lemmings Bundle	29.00
Lighthouse dt	89.95
Little Big Adventure	29.95
Lost Eden	19.95
Lost Vickings 2 !!!	**64.95**
Lucas Arts Classics Adv.	39.95
Mad TV 2	74.95
Magic Carpet Plus (Classic)	29.95
Magic the Gathering	89.95
Marble Drop	37.95
Martini Racing	29.00
Master of Orion 2 !!!	**79.95**
MAX	**79.95**
MDK !!!!	**89.95**
Mech Warrior 2 S.E.	79.00
Mechwarrior 2 Exp. Pack*	39.00
Mechwarrior 2, Mercenaries	84.95
Mega Mathe Blaster	69.95
Megarace 2	29.95
Microsoft Fußball	67.95
Microsoft Golf 3	67.95
Monopoly	59.95
Monster Trucks !!	**74.95**
Monster Trucks Madness	74.95
MTV's Slamscape	52.95
Mummy (Win95 & 3.1)	89.95
Myst	69.00
Nascar Racing 2	**79.95**
Nascar Track Pack	39.95
NBA Full Court Press	67.95
NBA Hangtime	74.95

MARKIERTE TITEL AUFGRUND ERHÖTER NACHFRAGE UNBEDINGT VORBESTELLEN !

Titel	Preis
NBA Jam Extreme	74.95
NBA Live 97	**69.95**
Need for Speed S. E. (ev)	**54.95**
Neverhood Chronicals	84.95
NHL Hockey 97	**69.95**
Offensive	79.00
Olympic Games	64.95
Olympic Soccer	64.95
Onside Soccer	74.95
Orionburger	**79.95**
Pandora Akte	**74.95**
Panzer Dragoon	**74.95**
PBA Bowling	52.00
PGA Tour Golf 96	79.95
Phantasmargoria 2	84.95
Pinball 95, Win95	53.00
Pinball Illusions	64.95
Pinball Wizard 2000	69.95
Pitfall (Win 95)	29.95
Pole Position	84.95
Police Quest V Swat	79.00
Populous 2 + Powermonger	29.95
Pray for Death	39.95
Prince of Persia Collection	29.95
Privateer (Classics)	29.95
Privateer 2	**79.95**
Rally Racing 97	69.95
Rötsel des Master Lu	72.95
Rebel Assault 2	79.95
Rise 2: The Resurrection	29.95
Risiko	**74.95**
Rlot	59.95
Road Rash	59.95
Robotron "X"	74.95
S.T.O.R.M.	64.95
Schleichfahrt	**69.95**
Secret of Monkey Island 2	24.95
Sega Rally	**74.95**
Shadow of the comet .	24.95
Shattered Steel	**74.95**
Shell Shock	69.00
Sim Copter	**74.95**
Sim Park	**74.95**
Sim Tunes	59.95
Sim City + Isle + Ant	**69.95**
Simon the Sorcerer 1+2	49.95

PERFORMA PC KOMPLETT SYSTEME



Finanzierung: 24 x 51.-DM **1099.- DM**



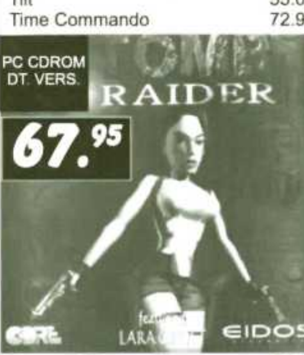


GAMES DES MONAT`S

K.K.N.D TOP HIT: **64.95**	***Flying Corp`s*** FLUG HIT: **84.95**	***Need for Speed Special Ed.*** **54.95**
Theme Hospital TOP HIT: **69.95**	***Formel 1*** RACE HIT: **79.95**	***Have a NICE Day*** RACE HIT: **59.95**
Realms of the Haunting **67.95**	***Stadt der v. Kinder*** RACE HIT: **74.95**	***NBA,FIFA,NHL 97*** PREIS HIT: JE **69.95**

PC CDROM GAMES

Titel	Preis
Sonic CD	**49.95**
Space Hulk	69.95
Space Jam	64.95
Space Quest 6	49.00
Speed Haste	54.95
Stadt der verlor. Kinder !!!!!	**74.95**
Star Control 3	79.95
Star Treck Enhanced	89.95
Startreck a final Unity	49.00
Stonekeep	89.95
Strike Commander (Classic)	29.95
Super EF 2000	**91.95**
Syndicate Plus (Classic)	29.95
Syndicate Wars	79.95
Teamchef	29.95
Terra Nova	**72.95**
TFX	19.64
Theme Hospital !!!!!	**69.95**
Theme Park (Classic)	29.95
Tilt	55.00
Time Commando	72.95



Titel	Preis
Tommy (Windows)	89.95
Toonstruck	**72.95**
Tunnel B1	84.95
UEFA Champion League !!!	**52.00**
US Navy Fighter Classics	29.95
US Navy Fighters 97 (W95)	**79.95**
Virtua Cop !!!!	**74.95**
Virtua Fighter	72.95
Virtual Pool !!	**89.95**
Virtual Snooker	79.95
Warcraft 2	79.00
Warcraft 2 Exlusiv Edition	85.95
Warcraft II (org. Version)	**64.95**
Warhammer Dark Crusader	63.95
Wing Commander 3 (Classic)	34.95
Wing Commander 4 S.E.	79.00
Wipe out	17.95
WipEout 2097 !!!	**74.95**
Wizardy Gold SVGA	74.95
World Soccer	33.00
WWF In your House !!!	**64.95**
X-WING + Mission Disk	29.95
Zombieville !!	**74.95**

PC HARDWARE

Matrox Mystique 2MB TOP HIT: **279.95**	***Modem 14.4 Extern*** PREIS TIP: **59.95**
Matrox Mystique 4MB TOP HIT: **369.95**	***17" Goldstar Monitor*** PREIS TIP: **899.95**
15" Belinea Monitor PREIS TIP: **529.95**	***CD Brenner 2/4 fach*** PREIS TIP: **659.95**

Artikel	Preis	Artikel	Preis
Festplatte 420 MB IDE	**179.-**	**Mainoard Soyo VX**	**229.-**
Festplatte 1600 MB IDE	**399.-**	**MainboardSoyo HX**	**249.-**
Festplatte 2100 MB IDE	**459.-**	**Mainb. Gigabyte HX**	**299.-**
CDROM 2x Speed IDE	**59.-**	**Mainb. ASUS P55T2P4**	**319.-**
CDROM 8x Speed IDE	**189.-**	**M.B. Intel Tuscon ATX**	**499.-**
CDROM 12x Speed IDE	**269.-**	**16Bit Soundkarte ALS**	**59.-**
PS/2 4MB EDO -60ns	**39.-**	**SoundBlaster 16 PnP**	**139.-**
PS/2 8MB EDO -60ns	**59.-**	**SoundBlaster 32 PnP**	**199.-**
PS/2 16MB EDO -60ns	**129.-**	**Soundblaster 64 AWE**	**359.-**
PS/2 32MB EDO -60ns	**269.-**	**120W. Aktivboxen**	**49.-**
CPU AMD P133	**239.-**	**240W. 3D Aktivboxen**	**74.-**
CPU Cyrix P166+	**299.-**	**Win95 Ergo Tastatur**	**29.-**
CPU Pentium 166-MMX	**899.-**	**Gravis Gamepad**	**39.-**
CPU Pentium 200-MMX	**1199.-**	**Wingman Extr. Bundel**	**89.-**
Mainb. QDI Speed Easy	**229.-**	**Thrustmaster T2**	**249.-**

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

CD-Recorder 2/4 fach — Barpreis **749.-** — **24 x 35,-** eff. Jahreszins 12.9%
internes Laifwerk mit SCSI Schnittstelle. 4-fache Geschwindigkei beim Lesen und 2-fache beim Schreiben. Incl. CD-Recording Software und 1 St. CDRohling Jewelcase.

Performer ST-133 — Barpreis **1099.-** — **24 x 51,-** eff. Jahreszins 12.9%
P133 AMD,1.02GB HD, CDROM, 8MB RAM.Cirrus Logic 1/2MB 256KB Pipeline Burst Cache , Maus, Windows 95 Tastatur.

Pentium MMX Upgrade — Barpreis **1128.-** — **24 x 52,-** eff. Jahreszins 12.9%
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **Intel Pentium 166MMX** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.

Performer CL-166+ — Barpreis **1399.-** — **24 x 66,-** eff. Jahreszins 12.9%
P166+ Cyrix, 1.6GB HD,86fach CDROM, 16MB RAM, ATI MACH 2MB 256KB Pipeline Burst Cache, Maus, Windows 95 Tastatur..

Pentium MMX Upgrade — Barpreis **1428.-** — **26 x 47,-** eff. Jahreszins 12.9%
QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **Intel Pentium 200MMX** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.

Performer PR-166MMX — Barpreis **2299.-** — **36 x 75,-** eff. Jahreszins 12.9%
Intel Pentium 166MMX,1.6GB, 8x CDR, 16MB RAM.S3 Grafikkarte 2MB, 256KB PBurst Cache, Yamaha 16Bit Soundk., Windows 95 Tastatur, Maus,

17" Monitor Goldstar — Barpreis **899.-** — **24 x 42,-** eff. Jahreszins 12.9%
Goldstar CS771 17" VGA Monitor MPR2, 31.5 - 65 KHz, digital Control, 1 Jahr Garantie

15" Monitor Belinea — Barpreis **529.-** — **12 x 47,-** eff. Jahreszins 12.9%
Belinea 15" VGA Monitor MPR2, 31.5 - 64 KHz, digital Control, 1 Jahr Garantie

MLC GmbH, Express-Versand

☎ 02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Alle Preise incl. Mwst zzgl. Versandkosten (ab 250,- Versand frei). Ladenpreise können abweichen !

CD-INHALT HERAUSTRENNEN UND SAMMELN



Obwohl der Winter langsam ausklingt, ist von einem Abflauen der Spielewelle noch wenig zu spüren. Es stehen auch noch eine ganze Reihe Top-Produkte aus, zu denen es auch auf den nächsten Ausgaben wie gewohnt spielbare Demos geben wird. Wie üblich bieten wir Ihnen auch wieder alle verfügbaren Tools und Updates zu Spielen an. Bugs wird es leider so lange geben, wie es Software gibt. Leider hat man als Käufer von Bug-Software kaum andere Möglichkeiten, als auf einen kommenden Patch zu warten, der so schnell wie nur möglich über unsere Cover-CD erhältlich wird.

Vielen Dank für alle zugeschickte Lesersoftware und Tools. Beachten Sie aber bitte bei Ihren Eigenkreationen, daß Sie keine indizierten Spiele nennen oder gar Tips dazu bieten. Uns ist es nicht gestattet, diese auf der CD zu veröffentlichen.

Alexander Geltenpoth

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Das Menüprogramm sucht nach Ihrer Blastervariable in der Autoexec.bat und versucht nur notfalls Ihre Soundkarte automatisch festzustellen. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

PC ACTION

COVER-CD-ROM 3/97

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

1. FILE ACTION

1.1 Spieledemos
- A10 Cuba
- Bazooka Sue
- Blast Chamber
- G-Nome
- Privateer 2: The Darkening
- Robotron X
- Scorcher
- Sega Rally
- Snake Snap 2
- Star Command
- Stars!
- Street Racer
- Tunnel B1
- XS
- ZPC

1.2 Updates
- Age of Sail V1.02 Update
- Alien Trilogy Deutsch V2.0
- Alien Trilogy EuropaV2.0
- Bundesliga Manager 97 V1.3
- Das Hexagon Kartell
- Deadly Games V1.13z
- Descent 2 Vérité
- Descent 2 Voodoo
- F22 Lightning II V1.01.00.18
- Harpoon Classic V1.61
- M.A.X. V1.03
- Tomb Raider 3D-FX Patch

1.3 Spiele-Tools
- 1.3.1 Aktuelle Tools
  - C&C 2 Multiplayerkarten
  - Daggerfall
  - Heroes of Might & Magic 2 Cheat
  - Master of Orion 2 Cheat
  - Warcraft 2
  - Z Level
- 1.3.2 Archiv

2. MESSAGE ACTION

2.1 Spieletips
2.2 Kleinanzeigen
2.3 Kontakte
2.4 Diskussionsforen
- 2.4.1 Action
- 2.4.2 Strategie & WiSims
- 2.4.3 Adventures & inter. Film
- 2.4.4 Rollenspiele
- 2.4.5 Simulationen
- 2.4.6 Sport

2.5 Leserbriefe
2.6 Leser fragen
2.7 An die Redaktion
2.8 Tips und Tricks Datenbank

3. SPECIAL ACTION

3.1 Software unserer Leser
- Logger
- Math Master 2
- Mathe Helper

3.2 Tools unserer Leser
- C&C2-Karten-Delphi
- C&C2-Karten-Samuel
- C&C2-Karten-Selcuk
- Stonekeep Editor
- Tomb Raider Spielstände
- UFO Editor

3.3 Cybertalk
- Jedi Knight

3.4 HexWorkshop
- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

4.

4. Spielerforum

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Zurück in das FILE ACTION-Menü

Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/Infotext anzeigen

A10 Cuba

In dieser Simulation von Activision fliegen Sie ein Erdkampfflugzeug vom Typ Fairchild A-10. Über F1 rufen Sie die Hilfe-Datei auf, die auch eine komplette Liste der Tastaturbelegung enthält. Wenn Sie einen Joystick verwenden, sollte dieser unter Win95 eingerichtet und kalibriert sein.

Aktion	**Taste**
Landeklappen	**F/D**
Fahrgestell	**G**
Schleudersitz	**Alt-E**
Bremse	**Leertaste**
mehr Schub	**+** (mit Shift auf Max.)
weniger Schub	**-** (mit Shift auf Min.)
Autopilot	**A**
Taktische Karte	**Escape**
Wegpunkte	**W**
Cockpit-Ansicht	**1**
Intrumententafel	**2**
Verfolger-Kamera	**3**
Freund-Ansicht	**4**
Feind-Ansicht	**5**
Tower-Ansicht	**6**
Waffen-Kamera	**7**
Zoom-In	**Shift-Cursor-hoch**
Zoom-Out	**Shift-Cursor-runter**
Kamera l/r/h/r	**Cursortasten**
Feuerrate	**C**
ECM	**E**
nächstes Ziel auswählen	**Return**
Ziel abwählen	**Backspace**
alle Ziele	**Tab**



Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Win95

Bazooka Sue

Woran schon viele nicht mehr geglaubt haben: Starbyte veröffentlicht Bazooka Sue. Schweinskram oder saugeiles Adventure? Testen Sie selbst, ungefähr ein Fünftel des Spiels ist in der Demoversion enthalten. Die Spielsteuerung ist intuitiv mit der Maus. Der Zeiger verwandelt sich jeweils in ein selbsterklärendes Icon. In Dialogen brechen Sie mit der linken Maustaste

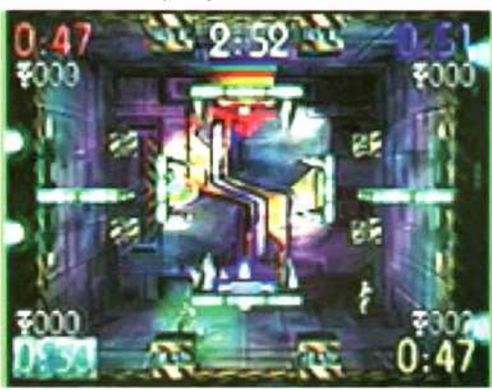


den aktuellen Satz, mit der rechten die Unterhaltung ab. Im Inventory finden Sie außerdem einen Button ins Optionsmenü. Starten Sie bitte Ihren Rechner im DOS-Modus, falls Sie Win95 verwenden.

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus, DOS

Blast Chamber

Activision hat mit Blast Chamber ein wirklich innovatives Action-Spiel entwickelt. Auf der Suche nach dem Ausgang müssen Sie durch den Würfel laufen, springen und Schalter umlegen. Gesteuert wird mit den Cursortasten, mit „Ö" setzt man zum Sprung an und mit „-" wird die automatische Kamera (de-)aktiviert.



Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DOS oder Win95

G-Nome

In dieser neuen Demoversion von G-Nome werden auch Multiplayer-Spiele unterstützt, und Sie können auch im Einzelspieler-Modus länger spielen. Eine komplette Liste der Tastaturbelegung liegt in der Datei Readme.txt bei.



Standard-Waffen	**1-4**
Lenkrakete (mit Cursortasten)	**Space**
Drehen	**Cursortasten**
Beschleunigen/Bremsen	**+/-**
nächstes Ziel	**E**
alle Ziele in Reihe	**Tab**
Torso l/r drehen	**,/.**

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, DOS oder Win95

Privateer 2: The Darkening

Endlich eine spielbare Demo von Privateer 2. In dem fetzigen Weltraum-Abenteuer müssen Sie Handel treiben, sich Schlachten mit Piraten liefern, verschiedene Planeten besuchen und dort mit den skurrilsten Personen sprechen. Die komplette Anleitung finden Sie in dem Ordner „D:\Privdoku". Bitte starten Sie im DOS-Modus, falls Sie Win95 verwenden.



Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, DOS

Robotron X

Ein Spielhallenklassiker der 80er wird für den PC leicht verbessert konvertiert. Wenn Sie sich für alte Arcade-Spiele



begeistern können, ist das vielleicht eine willkommene Abwechslung. Die Demoversion von Robotron X steuert sich ziemlich umständlich. Außerdem weigerte es sich, auf einigen Rechnern zu laufen und stürzt nach dem Intro ab.

Links	**S**	Rechts	**F**
Hoch	**E**	Runter	**D**
Feuer	**Entfernen**		

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Scorcher

In diesem Rennspiel rasen Sie durch ein verwinkeltes Tunnelsystem. In der Demoversion können Sie auf einer der Strecken Ihr Glück versuchen. Gesteuert wird es über die Cursortasten.

Perspektive ändern .... **Shift**
Blickwinkel ändern .... **Tab**
Turbo-Boost .... **Alt**
Springen .... **Steuerung**



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95

Sega Rally



Sega hat mit der Automatenkonvertierung wirklich eine Alternative zu Bleifuß 2 geschaffen. In relativ schnellem SVGA ist Sega Rally eine ernstzunehmende Action-RennSim. Gelenkt wird mit den Cursortasten. Auf dem Zahlenblock gibt man mit „0“ Gas und bremst mit „1“. Die Perspektive läßt sich über „4“ den eigenen Wünschen anpassen.

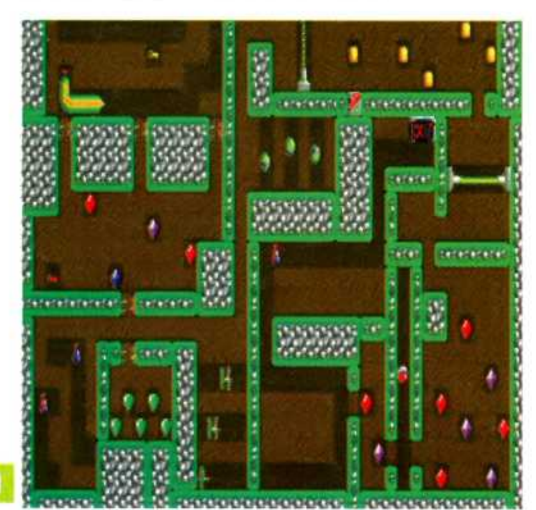
Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, Win95

Snake Snap 2

Daß auch alte Spielideen akzeptabel umgesetzt Spaß machen können, beweist Snake Snap 2 deutlich. Sie steuern eine Schlange durch ein einfaches Labyrinth, weichen Gegnern aus und fressen möglichst viele Diamanten. Gesteuert wird mit den Cursortasten.

Bombe legen/zünden ..... **Alt**
Block legen.................. **Steuerung**
Spiel verlassen .... **Escape**

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95



Star Command



Echtzeitstrategie im Weltraum! Mit Ihrem Mutterschiff versuchen Sie, möglichst bald Erze zu sammeln, Schiffe zu bauen und Ihre Kontrolle über diesen Teil des Universums zu erweitern. In der Demo von Star Command wird noch kein Multiplayer-Spiel unterstützt, aber Sie können gegen den Computer antreten. Gesteuert wird Star Command größtenteils mit der Maus. Die näheren Besonderheiten dieses wirklich guten Demos entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 16 MB RAM, DOS oder Win95

Stars!

Empire Interactive schickt sich an, ein typisches Strategiespiel in der Art von



Master of Orion zu veröffentlichen. Wie immer entbrennt ein Wettkampf mit außerirdischen Lebensformen um Ressourcen und Macht. In der Demoversion können Sie sich schon das Tutorial der Vollversion ansehen. Wählen Sie also im Menü „New Game“ und dann Tutorial.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 4 MB RAM, DOS oder Win95

Street Racer

Schnelle 3D-Grafik und actionbetontes Gameplay machen dieses Spiel zur kurzweiligen Unterhaltung. Die Demoversion können Sie nur mit Joystick bzw. Joypad steuern. Mit dem ersten Feuerknopf beschleunigen Sie Ihren Buggy, der zweite wird für den Einsatz aufgesammelter Extras benötigt. Die Demoversion von Street Racer verursacht mit einigen Grafikkarten Probleme (z. B. Matrox Mystique), wodurch es zu einem Absturz kommt.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS oder Win95, Joypad oder Joystick

Tunnel B1

Tunnel B1 ist ein cooler 3D-Action-Shooter, bei dem besonders die extravagante, dafür aber etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung auffällt. Ihr eigentümliches



Fahrzeug lenken Sie mit den Cursortasten. Über die Funktionstasten 1-8 werden die aktiven Waffen ausgewählt. Steuerung und Space feuert die Primärwaffe bzw. die Raketen ab. Dem Demo liegt eine umfangreiche Readme-Datei bei, die Tips zur Lösung verschiedener hardwarebedingter Probleme gibt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

XS



SCI, die Programmierer von Swiv 3D, haben eine vorbildliche Demo zu ihrem neusten 3D-Action-Shooter XS geschrieben. Im Demo können Sie Ihre Tastaturbelegung selbst bestimmen. Grundsätzlich wird XS mit einer kombinierten Eingabe von Tastatur und Maus gesteuert. Bei Installations- oder Startproblemen kann eventuell die Readme-Datei helfen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, DOS oder Win95

ZPC

Unkonventionelle Grafiken und realistische Optionen zeichnen diesen 3D-Action-Shooter von GT Interactive aus. Neben der herkömmlichen Bewaffnung kommt hier beispielweise der „Chi-Punch“, mit dem Gegner zurückgetrieben werden. Wie gewohnt in diesem Genre steuern Sie mit den Cursortasten und setzen über Steuerung Ihre Waffen ein.

Oberkörper links drehen .... **A**
Oberkörper rechts drehen .... **S**
nach oben sehen .... **D**
nach unten sehen.................. **C**
Fenstergröße ändern .... **F-Tasten**
Waffen wechseln **1-6**
Waffen/Munition anzeigen...... **ß**

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Win95



UPDATES



Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Update

Age of Sail V1.02 Update

Durch dieses Update werden einige kleinere Bugs entfernt. Kopieren Sie es einfach in Ihr Age of Sail-Verzeichnis und starten den Patch. Nähere Informationen können Sie dann der Readme-Datei entnehmen.

Alien Trilogy Deutsch V2.0

Mit einigen Grafikkarten ließ sich Alien Trilogy wegen Hardware-Problemen nicht starten. Durch dieses Update sollten die Fehler behoben sein. Dem Update liegt eine Readme-Datei bei.

Alien Trilogy Europa V2.0

Nur für den Fall, daß Sie sich vorab einen Grau-Import gekauft haben, hier das gleiche Update für die europäische Version.

Bundesliga Manager 97 V1.3

Wurden von V1.24 schon die meisten Bugs entfernt, sollte das Spiel mit dieser Version endlich perfekt laufen. Danach dürften kaum noch Probleme mit BM 97 auftreten.

Das Hexagon Kartell

Auch mit diesem Patch werden einige kleinere Bugs entfernt. Die Dateien müssen zunächst in ein temporäres Verzeichnis kopiert werden. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Deadly Games V1.13z

Obwohl schon die Verkaufsversion praktisch fehlerfrei lief, machten sich in einigen speziellen Situationen kleinere Bugs bemerkbar. Dieser Patch behebt alle bekannten Fehler.

Descent 2 Vérité

Für dieses Update benötigen Sie mindestens V1.10. Es beschleunigt das Spiel für 3D-Grafikkarten mit obengenanntem Chip.

Descent 2 Voodoo

Auch für die 3D-Grafikkarten mit Voodoo-Chip kann Descent 2 mit einem Update optimiert werden. Auch hier benötigen Sie mindestens V1.10.

F22 Lightning II V1.01.00.18

Durch dieses Update wird die Performance von F22 Lightning II auf fast allen Systemen gesteigert, und außerdem werden einige Secret Missions integriert. Sie haben anschließend einen verbesserten Chat-Modus und weitere Ansichtsmöglichkeiten.

Harpoon Classic V1.61

Unter Windows traten mit Harpoon Classic einige störende Fehler auf, die durch diesen Patch behoben werden.

M.A.X. V1.03

Etliche Grafikkarten (u. a. Matrox Mystique) erzeugten bei M.A.X. einen sehr merkwürdigen Fehler beim Start des Spiels. Der Computer zog selbständig alle Einheiten und stürzte dann ab. Mit diesem Patch wird der Fehler behoben.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

C&C2 Multiplayer-Karten

Weitere Multiplayer-Karten für C&C 2 - Alarmstufe Rot verschaffen Ihnen einen kleinen Vorteil bei Spielen über das Internet. Außerdem sind Ihnen so ein paar wirklich gerechte Matches garantiert.

Daggerfall

Nachdem schon mehrere Updates für die US-Version von Daggerfall erschienen waren, gab es teilweise Probleme mit älteren Spielständen. Mit diesem Tool können Sie Ihre alten Savegames retten.

Heroes of Might & Magic 2 Cheat

Dieser Cheat erlaubt Ihnen, die Goldvorräte zu editieren. Wenn Sie dann in einer beliebigen Stadt einen Marktplatz errichten, können Sie alle Ressourcen nach Wunsch kaufen. Damit sollte auch dieses relativ schwierige Spiel kein Problem mehr sein.

Master of Orion 2 Cheat

Mit diesem Editor können Sie nach Wunsch Ihre Credits verändern. So lassen sich alle Gebäude und Schiffe in nur einer Runde fertigstellen. Außerdem können Sie die gesamte Bevölkerung für Landwirtschaft und Forschung einteilen.

Warcraft 2

Die letzten 20 Szenarien des Warcraft 2-Leveldesign-Wettbewerbs. Die drei Hauptgewinner sind in den Genre-News für Strategiespiele veröffentlicht.

Z Level

Zwei weitere Missionen für Z sorgen für Spielspaß mit dem Echtzeit-Strategiespiel. Kopieren Sie die beiden Savegames einfach in Ihr Spielstandverzeichnis. Position 8 und 9 werden dabei überschrieben. Nach dem Start von Z können Sie geladen werden.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten

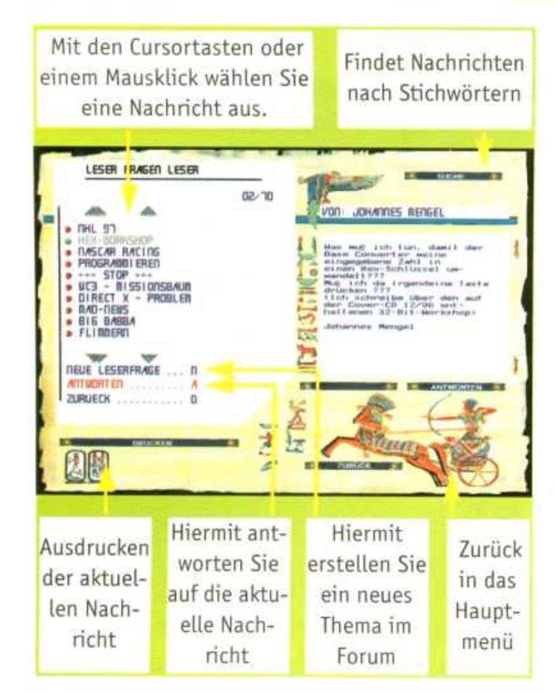


Zurück in das TOOLS-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr. Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION



Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

DIE MESSAGE ACTION BESTEHT AUS FOLGENDEN FOREN:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: Einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft, versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action ■ Strategie und WiSim ■ Adventure und Interaktiver Film ■ Rollenspiele ■ Simulationen ■ Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstraße 32-34 ● 90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Zurück in das Hauptmenü

Logger
Dieses Programm von M. Müller erlaubt es Ihnen, verschiedene Namen beim Log-In in die PC ACTION-CD zu verwenden. Dem Programm liegt eine Anleitung als Textdatei bei.

Math Master 2
Falls Sie Probleme mit Kopfrechnen haben, kann Ihnen dieses Programm von F. Meyer und T. Keilheu die nötige Übung verschaffen.

Mathe Helper
Dieses Programm von M. Lämmer ist besonders nützlich für etliche mathematischen Aufgaben, wie z. B. der Berechnung geometrischer Formen und Körper.

C&C2-Karten-Delphi
Zwei weitere Mehrspieler-Karten hat Sebastian alias Delphi für Sie erstellt.

C&C2-Karten-Samuel
Gleich sechs Karten für Alarmstufe Rot kommen von S. Greef.

C&C2-Karten-Selcuk
Diese beiden Karten haben Sie S. Ozcam zu verdanken.

Stonekeep Editor
Falls Ihnen Stonekeep von Interplay zu schwierig ist, hilft Ihnen eventuell dieser Editor von M. Kling weiter.

Tomb Raider Spielstände
Savegames zu den Leveln 1-15 und Tips und Tricks zu Tomb Raider hat S. Greef für Sie erarbeitet.

UFO Editor
Schon ein Klassiker unter den rundenbasierenden Strategiespielen, ist UFO nicht für jeden einfach zu lösen. Mit diesem Editor von M. Kling hat der Computergegner aber keine Chance mehr.

Cyber Talk
In dieser Ausgabe erfahren Sie die neuesten Informationen über den 3D-Action-Shooter Jedi Knight bzw. Dark Forces 2 von LucasArts. Sehen Sie Ausschnitte aus dem Spiel und die phantastischen Videosequenzen. Das Spiel soll planmäßig zu den Kinofilmen zwischen März und Mai im Handel stehen.



Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Win 3.x oder Win 95, DoubleSpeed-CD-ROM

HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter" für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &,|,<<,>>,^).

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter
CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: Break-Point_Software

Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor: Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.
5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:

1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.

Explosive Actionspiele müssen nicht immer aus der Ich-Perspektive gespielt werden. Project Paradise definiert 3D einmal anders und sorgt für ein neues Spielgefühl im Genre. Erfreulich ist, daß sich mit Ikarion und Soft Enterprises einmal mehr deutscher Entwicklergeist damit an Innovationen versucht.



Eindrucksvoll: Die Explosionen und alle Trümmer werden bei der Grafikrotation in Echtzeit mitgedreht.

Project Paradise • Action

TRIO INFERNALE



In Kisten und Schränken verstecken sich Boni wie Munition, Waffen und Lebensmittel.



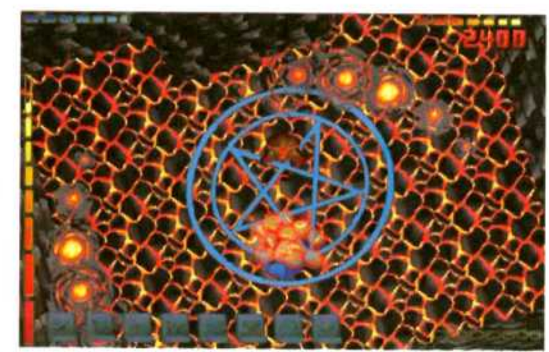
Im Inventory werden Keycards, Codeknacker oder Medipacks aufbewahrt.

Im Jahr 2125 hat es die Menschheit fast geschafft, sich selbst auszurotten. Die Erde, wie wir sie kennen, existiert schon lange nicht mehr. Nach dem nuklearen Overkill und dem Zusammenbruch der bekannten Weltordnung übernahmen mächtige Technologiekonzerne die Macht. Als Folge des Einsatzes von Biowaffen entstand auch eine Mutantengeneration, die über paranormale Fähigkeiten verfügt. Aber gegen die totalitäre Technokratie regt sich Widerstand. Während unter der Führung des Cyberlink-Konzerns die intergalaktische Kolonisierung des Universums auf vollen Touren läuft, kämpfen auf der Erde Mutanten und Rebellen eine erbitterte Schlacht gegen das System. Nachdem immer mehr Kolonien beginnen, die Autonomie anzustreben und die Rohstoffvorräte der Erde zur Neige gehen, bröckelt Cyberlinks Machtgefüge. Mit einem letzten teuflischen Plan versucht man, den wiedererstarkten Demokratien endgültig den Garaus zu machen. Das „Project Paradise“ sieht einen geostationären Satelliten vor, der die Erdatmosphäre mit Kohlenmonoxid anreichert, bis alles menschliche Leben vernichtet ist...

Einer für alle, alle für einen

Drei Freiheitskämpfer wurden auserkoren, das mörderische Vorhaben der Technokraten zu unterbinden. Ein Kämpfer, ein Hacker und ein Mutanten-Magier bilden das Team, dessen Steuerung der Spieler übernimmt. Zur Vereinfachung des Gameplays aber hat man keine Gruppe unter Kontrolle, sondern kann per Tastendruck die jeweils für Gegner oder Aufgaben geeignete Figur auswählen. Der Kämpfer kann z. B. mit allen Waffen umgehen und besitzt eine stärkere Physis als seine beiden Kollegen. Der Hacker kann nur die leichten Waffen des insgesamt achtteiligen Arsenals bedienen und muß der Crew in erster Linie den Weg ebnen. Er allein vermag die Computerterminals zu knacken,







Nur gemeinsam können die Helden die Erde retten. Während der Kämpfer sogar Laserwaffen bedienen kann, muß sich der Magier mit Geistwesen herumschlagen. Der Hacker ist für das Knacken von Türschlössern zuständig, nur er sieht die Energieleitungen im Boden liegen.

die die vielen Türmechanismen verschließen. Der Magier hingegen kämpft nur mit Zaubersprüchen, wobei ihm vier davon immer zur Verfügung stehen. Weitere zwölf können erlernt werden, indem man versteckte Spruchrollen findet. Als Gegner trifft das Trio auf zahlreiche Cyborgs und Androiden, aber auch auf Geistwesen, die nur mittels Zauberspruch effektiv bekämpft werden können. Die verschachtelten Levels müssen erst einmal freigeräumt werden, um an Codekarten für Türen, Terminals, weitere Waffen und Munition sowie Bonusgegenstände zu kommen. Der seitliche Gesundheitsbalken kann dabei durch Medpacks oder Lebensmittel aufgefrischt werden. Waffen und Zaubersprüche wählt man schnell über die F-Tasten an. Auf die Steuerung achteten die Entwickler besonders, und so werden neben einem normalen Gamepad auch digitale Versionen wie das Microsoft Pad unterstützt. Aber mit der Tastatur lassen sich ebenso die Gegner exakt ins Visier nehmen, und alle Optionen sind schnell anwählbar. Zu diesem Zweck liegt der Packung eine Schablone bei, die über die Tastatur gelegt wird. In einem kooperativen Netzwerk-Modus für drei Spieler können die Levels dann in echter Teamarbeit gelöst werden.

VERGLEICH

Ikarions Action-Spiel plaziert sich dank des fulminant in Szene gesetzten Spielverlaufs im oberen Mittelfeld. Bei Crusader ist neben einem schnellen Feuerknopf auch etwas Köpfchen gefragt, während mit SWIV 3D die Ballerei einfach noch mehr Spaß macht. Project Paradise ist mit seiner Vogelperspektive und Rotations-Engine jedoch bisher einzigartig.

Spiel	Wertung
Crusader No Regret	84%
SWIV 3D	82%
Project Paradise	75%
Amok	73%
Blam! Machinehead	70%
Bedlam	67%

Grafik-Rotation

Herausragendes Merkmal von Project Paradise und bisher einmalig am PC ist die ungewöhnliche 3D-Darstellung aus der Vogelperspektive, die bei Bewegungen die Umgebung mit der Spielfigur als Achse dreidimensional rotieren läßt. Nach oben ragende Objekte werden dabei perspektivisch mitgedreht. Auch Explosionen und herumfliegende Partikel werden dabei in die Rotation integriert. Besonders in SVGA ergibt sich so ein beeindruckendes Bild des Kampfgetümmels. Der Preis dafür ist jedoch hoch, ein P166 mit einer guten Grafikkarte sollte es schon sein, und je mehr RAM, desto besser. Viele Texturen können so direkt in den Speicher geladen werden. Unter VGA ist die Grafik-Engine aber teuflisch schnell und bietet immer noch viel fürs Auge. Dafür sorgen die für beide Auflösungen separat erstellten Grafiksets. Soundtechnisch präsentiert man satte Kampfgeräusche, die Musik jedoch scheint nur Beiwerk zu sein. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat und bleibt, wenn man die Levels vorsichtig und analysierend angeht, immer fair. Interessant und voller Überraschungen gestaltet sich das Level-Design. So gibt es jede Menge Geheimräume oder Abkürzungen zu entdecken. Irgendwo soll sogar ein fahrbarer Jeep mit einem Geschützturm versteckt sein. Scheint Project Paradise mit zehn Levels nicht besonders umfangreich, darf man sich über deren Größe nur freuen. Zudem will Ikarion weitere Levels über die eigene Homepage und die Cover-CD anbieten.

Christian Müller





Im Vergleich der Auflösungen sind die unterschiedlichen Grafiksets zu erkennen. So bleiben Farbigkeit und Gestalt aller Objekte auch unter VGA sehenswert und werden nicht einfach heruntergerechnet.

KOMMENTAR

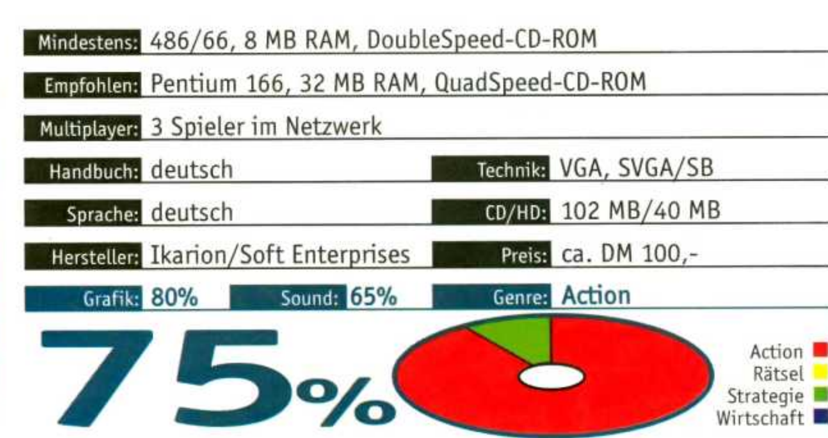
» Project Paradise ist ein weiteres Beispiel für die Fähigkeiten deutscher Programmierer. Nach dem Vorbild 3D-optimierter Konsolenspiele zeigt Ikarion, wie sehr sich leistungsfähige PCs inzwischen als Spielemaschine eignen. Die Ansicht aus der Vogelschau ist bis dato einmalig im Genre. Durch die drei Charaktere hat man sich bemüht, auch etwas Abwechslung zu bieten, was leider nicht ganz gelungen ist. Der Wechsel zwischen den Spielfiguren ist nur an wenigen Punkten wirklich zwingend. Trotzdem ist Project Paradise auf jeden Fall eine Empfehlung für alle Action-Fans. «





Gut gelöst: Hinter geschlossenen Türen lassen sich Räume nur „erahnen", erst wenn sie geöffnet sind, erhält man Einblick und die lauernden Gegner und Interieur sind zu erkennen.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	3 Spieler im Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	VGA, SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	102 MB/40 MB
Hersteller:	Ikarion/Soft Enterprises	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 80%	Sound: 65%	Genre:	Action



» Innovativ und explosiv: 3D-Action aus Deutschland «

M.A.X. beweist deutlich, daß rundenbasierende Strategiespiele nicht „out“ sind. Wie aber kann ein herkömmlicher Genrevertreter mit diesem perfekten Referenzprodukt konkurrieren? Fallen Haven von Interactive Magic versucht es mit einer innovativen Mischung mit einem Hauch Wirtschaft.



Jede einzelne Provinz wird aus dieser isometrischen Perspektive dargestellt. Das Grid läßt sich leider nicht anzeigen. Entfernungen müssen selbst ausgemessen werden.

Auf der Provinzkarte sind die jeweiligen Territorien in der Farbe des Besitzers dargestellt. Rechts werden alle wichtigen Daten eingeblendet (ganz oben). Die Karte einer Provinz erleichtert die Übersicht in der taktischen und strategischen Runde (oben).

Fallen Haven • Strategie

FALLOBST

Eine Runde in Fallen Haven unterteilt sich in zwei Phasen, eine strategische und die taktische. In der strategischen Phase hat man die Möglichkeit, seine Provinzen auszubauen, zu befestigen und neues Kriegsgerät anzuschaffen. Egal was produziert wird, es werden immer Ressourcen verbraucht, die entweder erobert oder in Minen gefördert werden. Fabriken, Verteidigungsanlagen und Forschungszentren benötigen zudem noch Energie, die sich in Kraftwerken gewinnen läßt. Beim Auf- und Ausbau einer Provinz hat man ähnlich wie bei SimCity freie Hand. Im Vordergrund steht natürlich militärische Stärke und eine vorteilhafte Verteidigungsposition im Fall einer Invasion. Außerdem setzt man die Forschungsschwerpunkte für die sechs technologischen Bereiche fest. Zu guter Letzt darf man selbst seine Landungsschiffe bemannen und in eine Nachbarprovinz einfallen. Danach beendet man die strategische und beginnt die taktische Runde.

Zwiespalt

Sämtliche Schlachten werden in der taktischen Runde ausgetragen. Dieser Teil des Spiels gleicht den klassischen rundenbasierenden Strategiespielen. Allerdings unterteilt sich der Kriegsschauplatz in Quadrate anstelle der sonst üblichen Waben. In den Kämpfen spielt der Sichtkontakt eine wichtige Rolle. Die meisten Einheiten schießen direkt, und schon durch einen einzelnen Infanteristen in der Schußlinie läßt sich das Ziel nicht mehr anvisieren. Überlegtes Vorgehen ist also nötig. Sämtliche Einheiten unterscheiden sich in Reichweite, Panzerung, Feuerkraft und Geschwindigkeit. Die Stärke des Computers liegt hier in zahlenmäßiger Überlegenheit, nicht in brillanter KI. Sobald die letzte Einheit vernichtet ist, gilt die Provinz als erobert. Taurische Gebäude werden dadurch automatisch konvertiert. Ziel ist die Einnahme der feindlichen Hauptprovinz, in der als einzige Invasionsschiffe gebaut werden können.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICH

Verglichen mit Fantasy General bietet Fallen Haven die Möglichkeit, eine eigene Basis zu bauen. Läßt man dieses Extra außer acht, schneidet aber Fantasy General besser ab. Star General dagegen ist zu lieblos gestaltet und bietet bei weitem nicht so viele Optionen. Ungeschlagene Referenz bleibt M.A.X., der in jedem Punkt seinen Konkurrenten überlegen ist.

Spiel	Wertung
M.A.X.	94%
Fantasy General	78%
Fallen Haven	73%
Star General	70%

KOMMENTAR

» Es stecken wirklich einige gute Ideen in Fallen Haven. Grafik, Soundeffekte und Hintergrundmusik sind für dieses Genre in ausreichender Qualität. Leider weisen Steuerung, Schwierigkeitsgrad und Gegnerintelligenz größere Schwächen auf. Ähnlich wie bei Cyberstorm ist nur eine Auflösung von 640x480 möglich, für gewöhnlich bleibt somit der Großteil des Bildschirms schwarz. Außerdem fehlt eine Multiplayeroption, die gerade bei so einem Spiel wünschenswert ist. Trotzdem ist Fallen Haven ein akzeptables Strategiespiel, das durchaus einen gewissen Reiz ausüben kann. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	160 MB/100 MB
Hersteller:	Interactive Magic	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 73%	Sound: 75%	Genre:	Strategie

73%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Akzeptabel, für Hardcore-Strategen interessant* «



RAVELINE:
Das führende Magazin
für Techno-Musik und -Lifestyle
in Deutschland.
Jeden Monat brandaktuelle News und Facts aus
der rasanten Welt elektronischer Tanzmusik.
Interviews, Features, Fotoreportagen und
Berichte aus dem Nightlife in Deutschlands
angesagtesten Clubs.
Ausführliche Tests von technischem Equipment
für den Nachwuchs-DJ und Heimproduzenten.
Clubwear, Filmtips, ein bundesweiter
Veranstaltungskalender und, und, und
Autechre
5 Years of Electronic Revolution:
FORCE INC.
ACID
ACID IST EIN WIE-WORT
Vive La France
yellow
underworld
Die Musik des Zufalls:
MOEBIUS
Jesus left Chicago
artwork & magazin design by planet pixel

SimPark • WiSim, Edutainment

YELLOWSTONE IM PC

Eine Mischung aus Edutainment und WiSim im Stil von SimCity? Klingt interessant, vor allem wenn Maxis selbst Hersteller des Produkts sind. Edutainment muß schließlich nicht immer trocken und langweilig sein. Nach Creatures dürfte SimPark die zweite interessante Software für Hobby-Biologen werden.

Im Gegensatz zu den bestehenden National Parks in den USA beginnt der Spieler nur mit knappem Guthaben und kleinem, leeren Stück Land. Nach Lust und Laune dürfen nun Bäume, Büsche, Blumen und Gräser gepflanzt und Tiere aller Art angesiedelt werden. Doch so einfach ist es nicht. Bestimmte Tierarten bevorzugen spezielle Pflanzen oder Tiere als Nahrung. Sind diese nicht ausreichend vorhanden, verhungern die Tiere. Bei Pflanzen ist es ähnlich. Zum einen muß auf das Klima der Region Rücksicht genommen werden, ansonsten gedeiht und vermehrt sich die Pflanze nicht. Besser angepaßte Pflanzen verdrängen schwächere. Pflanzt man beispielsweise Bäume und Sträucher zur gleichen Zeit nebeneinander, ersticken die schneller wachsenden Büsche den kleinen Wald. Dadurch kann es passieren, daß eine Spezies seine Nahrungsquelle verliert und bald nicht mehr im Park zu finden ist. Kurzum, SimPark stellt sehr genau die biologischen Kreisläufe dar. Gut sichtbar ist das auch durch die ständig schwankenden Populationszahlen der einzelnen Spezies. Zum Beispiel: Im Park leben sehr viele Hasen und wenige Füchse. Weil Reinecke ein großes Futterangebot hat, vermehrt er sich schnell. Gleichzeitig nimmt die Hasenpopulation ab. Schließlich gibt es zu viele Füchse und zu wenig Hasen. Die Füchse sterben an Hunger, wodurch sich Meister Lampe wieder stärker vermehren kann. Womit man wieder am Anfang angelangt wäre.

WiSim oder Edutainment?

Um den Park nach Gutdünken auszubauen, braucht man natürlich Geld. Pflanzen und Tiere verbreiten sich zwar auch von alleine, aber das wilde Dahingewucher wird sehr schnell chaotisch und ist schlecht zu kontrollieren. Am Ende kommen meistens nur langweilige Monokulturen heraus. Es muß also ständig gegengesteuert werden. Finanzielle Mittel erhält man nur durch Besucher. Leider ist das ein recht zweischneidiges Schwert. Denn Menschen zertrampeln Pflanzen, verjagen Tiere und laden überall ihren Müll ab. An Zäune und ähnliches ist nicht zu denken. Trotzdem braucht man Mülleimer, Parkbänke, Wege, Picknicktische, Toiletten, Zelt- und Grillplätze sowie Spielplätze für die Kleinen. Je interessanter der Park ist, desto mehr Menschen kommen. Somit verfügt man auch über mehr Geld, um die angerichteten Schäden wieder auszubessern. Neue Spezies lassen sich zwar einkaufen und ansiedeln, kommen allerdings auch von alleine. Dieser Vorgang läßt sich beschleunigen, wenn unbekannte Arten identifiziert werden. In einem kleinen Quiz fragt man sich langsam an die Lösung und den Namen der Spezies heran. Darüber hinaus enthält Sim Park alle notwendigen biologischen Daten, um den Park gekonnt auszuweiten.

Alexander Geltenpoth



Noch vergnügen sich die Besucher im Park, aber oben sieht man schon die ersten Flammen eines Waldbrands lodern.



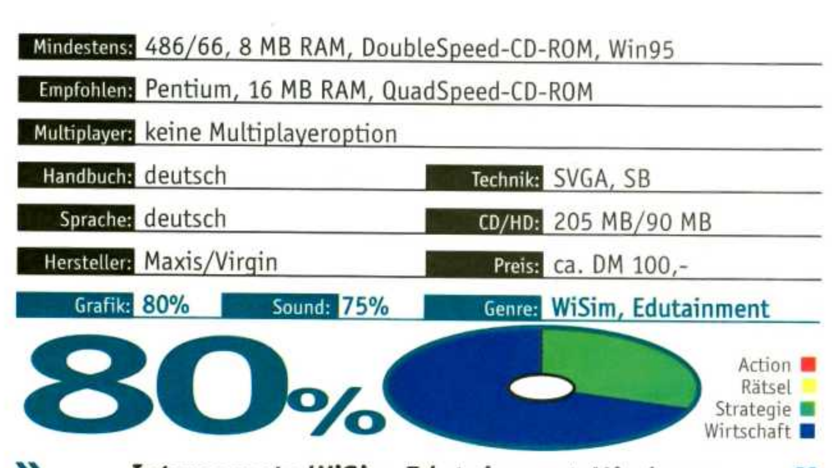
Eine Statistik zeigt gefährdete Arten und deren Probleme.



Jede einzelne Pflanze und jedes Tier wird haarklein erklärt.

KOMMENTAR

» Wirklich eine coole Idee, die technisch beispielhaft umgesetzt wurde. Allerdings ist SimPark für erprobte WiSim-Spieler etwas leicht. Die eine oder andere Katastrophe im SimCity-Stil ändert das aber schnell. Ziemlich unnatürlich sind die wahren Massen an Tieren, die ständig über den Bildschirm laufen, fliegen und schwimmen. Dafür sind die Soundeffekte im Hintergrund sehr realistisch und entsprechen den dort lebenden Tieren. SimPark ist eine gute Empfehlung für alle Naturfreunde und Kinder. WiSim-Spezialisten sollten sich den Kauf aber gründlich überlegen. «



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	205 MB/90 MB
Hersteller:	Maxis/Virgin	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 80% Sound: 75% Genre: WiSim, Edutainment

80%

» *Interessante WiSim-Edutainment-Mischung* «

Pinball 97 • Flipper

RUNDERNEUERT

War Maxis lange Zeit in erster Linie als Strategie-Simulations-Entwickler bekannt, erweitern die Amerikaner derzeit ihre Produktpalette vielfältig. Neben SimCopter und SimGolf erfährt auch die hauseigene Flippervariante ihre 97er Fassung.



Auch Alien Daze bietet wie alle anderen Tische ein Multiballspiel mit mindestens vier Kugeln. Dazu muß das UFO in der Bildmitte aber erst mit den Bällen gefüllt werden.

Ende 1995 war einer Auflage des Microsoft Plus!-Pakets Maxis´ erster Flipper namens Space Cadet beigelegt. Wenige Monate später stand er zusammen mit zwei weiteren Tischen als Pinball 95 in den Softwareregalen. Das zweite Spiel der Serie verfügt ein Jahr später mit „Mad Scientist", „Alien Daze" und „Captain Hero" über drei Tables. Schon beim ersten Anspielen fällt auf, daß Perspektive und Darstellung verändert wurden. Während im Vorgänger der gesamte Flippertisch aus einem steilen 75°-Winkel und einem Fluchtpunkt zu sehen war, hat sich der Blickwinkel deutlich nach unten verschoben. Damit sind alle Bestandteile deutlich und groß zu sehen und werden durch die Perspektive nicht mehr verzerrt. Andererseits wird so der freie Blick auf die verschachtelten Rampen und Bumper eingeschränkt, was aber durch Berücksichtigung dessen im Design der Tische nicht weiter ins Gewicht fällt.

Pop-Up Score

Auf ein LED-Anzeigendisplay hat Maxis gänzlich verzichtet. Statt dessen befindet sich die Scorewertung rechts neben dem Flipper. Damit verbunden ist eine völlig neue Art der Punktezählung. Trifft die gerenderte Stahlkugel auf Targets oder fegt über die Rampen, wird der dadurch erreichte Score kurzzeitig über den betreffenden Stellen angezeigt. Was sich verwirrend anhört, erweist sich in der Praxis als gelungen, denn so schweift der Blick nicht mehr zwischen Anzeige und Tisch hin und her, und man hat stets Kugel und Ergebnis vor Augen. Auch Funktion und Auswahl der Bonusspiele werden über dem Tisch angezeigt. Dadurch muß man bspw. nicht mehr rätseln, welche Rampen für den Super Jackpot denn nun zu treffen sind. Zahlreiche Optionen können über die Menüleiste des Windows-Fensters angewählt werden, zudem ist Pinball 97 in allen Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 auch im Vollbild spielbar. Alle Bestandteile der Flipper sind komplett gerendert und sehr farbenfroh, Musik- und Effekt-Untermalung immer stimmig. Lediglich das Ballverhalten könnte etwas realistischer sein. Insbesondere wenn die Kugel mit den letzten Millimetern der Flipper getroffen werden muß, hakt es zuweilen am realistischen Spielgefühl.

Christian Müller





Der Vergleich der 97er und 95er Pinball-Spiele zeigt die Unterschiede: Obwohl der Blick nun aus einem flacheren Winkel auf den Tisch fällt, hat sich die Übersichtlichkeit und damit die Spielbarkeit erhöht.



Insbesondere bei Mad Scientist ist die Anzeige der für das Bonusspiel nötigen Skillshots hilfreich. Über verschiedene Rampen können verschiedene Reagenzien zusammengemischt werden.

KOMMENTAR



» Maxis´ neue Flipper-Interpretation besitzt mehr Licht als Schatten und zeigt sich gegenüber Pinball 95 technisch weiter verbessert sowie mit neuen Ideen garniert. Die zahlreichen Optionen und die gut gelungene musikalische Untermalung stehen dabei der zwar passablen, aber nicht so akkurat nachgebildeten Ballphysik der 21st Century-Flipper gegenüber. Mir hat besonders der hohe Schwierigkeitsgrad der Bonusspiele gefallen, die nicht in einem LED-Feld, sondern über Skillshots direkt auf dem Flippertisch ausgetragen werden. Das erhält den Spielspaß auch längerfristig aufrecht. «

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	englisch	CD/HD:	104 MB/40 MB
Hersteller:	Maxis	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 83%	Sound: 80%	Genre:	Action

80%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» *Spielstarker Flipper mit Anzeige-Innovationen* «



Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA, alle Spiele dieser Anzeige sofort lieferbar

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)

Cavewars

(Avalon Hill)

In der weitläufigen unterirdischen Höhlenwelt *Ibido* kämpfen 8 Völker (Menschen, Zwerge, Trolle usw., jeweils mit eigenen Stärken und Schwächen) erbittert um die Vorherrschaft. Zu Beginn besitzen Ihre Krieger nur primitive Waffen und Zauberformeln, aber durch Forschung und Entwicklung können Sie im Laufe der Zeit immer wirksamere Waffen entwickeln (z.B. Musketen, Kanonen, Kampfpanzer).

Viele Kombinationsmöglichkeiten bei den militärischen Einheiten, Spezialeinheiten, unterschiedliche Magie- und Technologiearten mit unzähligen strategischen Möglichkeiten, weitläufige Höhlenwelt auf 5 Ebenen, Generator zum Erstellen neuer Welten u.v.a.m. Ablauf in Spielzügen (keine Echtzeit-Hektik!). Für bis zu 5 Spieler und/oder Computergegner (mit ausgezeichneter "künstlicher Intelligenz"!).

Bei uns mit deutscher Regelübersetzung.

Für PC (mind. 8 MB RAM, mind. 486er, Super-VGA, nur auf CD, DOS oder Windows 95): 109,95 DM



Wooden Ships & Iron Men

(Avalon Hill)

Detaillierte Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 18 Szenarien (Trafalgar usw., z.T. über 20 Schiffe gleichzeitig im Spiel). Feldzugsmöglichkeit, Szenariumeditor. 1 Spielzug = 3 Minuten, Entermanöver, 133 Schiffstypen, 4 Munitionsarten, u.a.m. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für PC (mind. 8 MB RAM, Super-VGA, CD) 109,95 DM.

Definitive Wargame Collection 2

CD-Sammlung mit **Vollversionen** von 14 Strategiespielen von *SSI, 3'60, Koei* u.a. (**dA** = bei uns mit deutscher Regelübersetzung):

Harpoon 2 (dA) + Battlesets 2+3, **V for Victory** 1+3, **Genghis Khan 2** (dA), **Romance of the 3 Kingdoms III, Operation Europe, High Command** (dA), **Command HQ, Tanks** (dA, Version 1.3), **Clash of Steel** und ***SSIs* bislang erfolgreichstes Wargame: *Steel Panthers*** (dA, neue Version 1.2N). Für PC: 119,95 DM

Szenarium-Disketten für *Steel Panthers*

mit neuen historischen Szenarien (nur zusammen mit *Steel Panthers* spielbar), Lizenzausgaben der US-Firma *Novastar* (d.h., englische Bildschirmtexte, deutsche Übersetzung der historischen Hintergrundangaben), z.B.:

Nr. 3: Tiger-Raids + Arnheim (20 Szen.) 29,95DM
Nr. 4: Panzerasse I (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 7: Division "Wiking" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 8: Norwegen 1940 (11 Szen.): 17,95 DM
Nr. 10: "Wüstenfuchs" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 11: "Eisernes Kreuz" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 13: Westwall, 1944 (10 Szen.): 17,95 DM

TacOps (Arsenal)

Komplexe Simulation von Gefechten der Moderne auf taktischer Ebene (die Einheiten sind Züge/Halbzüge). Programmiert von einem Major des *US Marine Corps*. Von zahlreichen Einheiten der *US Army* und des *US Marine Corps* ausbildungsunterstützend eingesetzt. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung (31 Seiten)!** Für PC (Super-VGA, Windows, Disk): 99,95 DM

Szenarium-Disk für TacOps

Neue Landkarten und 16 neue Szenarien (mit vielen Varianten) für *TACOPS*. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung.** 29,95 DM

Over the Reich

(Avalon Hill)

Strategiespiel über Luftkämpfe zwischen westalliierten und deutschen Flugzeugen 1943-45. 16 Piloten je Seite (diese erlangen im Laufe des Feldzuges zusätzliche Kampferfahrung, bessere Flugzeugtypen usw. - "*Steel Panthers* in der Luft"). Außerdem viele Einzelszenarien mit unterschiedlichen Einsatzarten (Angriffe auf V-Waffen-Stellungen, Abfangeinsätze gegen Bomberverbände usw.). **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!**

Für PC (mind. 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows 95, Super-VGA, CD): 109,95 DM

Age of Rifles (SSI)

Simulation von Schlachten zwischen 1846-1905 (amerikanischer Bürgerkrieg, deutsch-französischer Krieg usw.) Über 60 Szenarien (z.B. Gettysburg, Königgrätz, Sedan) mit z.T. über 300 Einheiten, Feldzugsmöglichkeit, Editor (1.000 Uniformen, 80 Waffen, 28 Nationalitäten). Ein neuer Klassiker! Wertung in *Computer Gaming World 11/96:* 5 Sterne (Höchstwertung). **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung** + Update auf Vers.1.2! Für PC (CD, mind. 486er, 8 MB RAM, Super-VGA). 99,95 DM

New Horizons (Koei)

Strategie-, Wirtschafts- und Rollenspiel über Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!** Für **IBM** (VGA, CD): 89,95 DM

Gary Grigsbys

Steel Panthers II: Modern Battles

Taktisch, Koreakrieg bis 1999. Über 400 Waffensysteme, 55 Szenarien, 6 Feldzüge, Szenariumeditor usw. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung.**

Für PC (8MB RAM, Super-VGA, CD). 99,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen

z.B. (jeweils für PC):

Age of Sail (TalonSoft) (Windows,): 109,95 DM
Battleground 5: Antietam (TalonSoft) (Windows, 8MB RAM): 109,95 DM
Battles of Napoleon Szenarium-Disk 1+2+3 zusammen: 50,-- DM
Carrier Strike Expansion Disk: 19,95 DM
Celtic Tales (Koei) (Windows, CD): 99,95 DM
Close Combat (Microsoft) (ex *Beyond Squad Leader*, nur für Windows 95!): 99,95 DM
D-Day (Avalon Hill): 109,95 DM
Operation Crusader (Avalon Hill): 109,95 DM
P.T.O. II (Koei), Pazifik 1941-45, Land, Luft, See (Super-VGA,CD,Windows) 99,95 DM
Pacific War Editor (+Update+Szen.): 19,95 DM
Rise of the West (RAW/Lizenz), Mittelalter in Europa, strategisch (Windows): 40 DM
Romance of the 3 Kingdoms IV (Koei) (CD, Windows, 8 MB RAM): 99,95 DM
Stalingrad (Avalon Hill), mit über 1.000 Einheiten! (CD,Super-VGA,8MBRAM): 109,95 DM
Tigers on the Prowl (HPS), auf Disk: 99,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln

z.B.:

Age of Rifles: 15 DM
D-Day: America Invades: 15 DM
Empire II: 15 DM
Genghis Khan 2: 12 DM
High Command: 15 DM
Pacific War: 15 DM
Stalingrad: 15 DM
TacOps: 20 DM
War in Russia: 15 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich.

Versandkosten:
Vorauskasse (Verrechnungsscheck): 6,80
Nachnahme: 9,80 DM

Steter Tropfen höhlt den Stein. In diesem Sinne bringt Starbyte eine Deluxe-Version seines Amiga-Klassikers Winzer noch einmal für Windows heraus. Veränderungen des Gameplays sucht der Weinkenner allerdings vergebens. Bis auf die etwas aufgebohrte Optik wird Ihnen derselbe Punsch noch einmal serviert.

Winzer Deluxe • WiSim

UMGEKIPPT?



Die regelmäßige Düngung Ihres Weinbergs garantiert Erträge.

Die Monats-Auswertung informiert über alle Betriebs-Daten.



Im Rathaus müssen Sie Ihre edlen Tropfen begutachten lassen.

Als Erbe eines kleinen Weingutes in einem von vier Anbaugebieten sollen Sie sich in der Erstellung erlesener Elixiere versuchen, die auch vor den gespitzten Nasen hochdotierter Weinkenner noch bestehen können. Anfangs immer eine Handbreit vor dem Ruin stehend, dürfen Sie sich auf der vielzitierten Karriereleiter bis zum Großgrundbesitzer emporhangeln. Eine Spielrunde dauert einen Monat und läuft spätestens nach dem fünften Jahr mit gleichbleibender Monotonie ab. Im Januar wird gepflanzt, von Februar bis September gedüngt, dann steht die Zeit der Ernte, Kelterung und Abfüllung an. Für die Qualitäts-Einstufung Ihrer Rebensäfte ist hauptsächlich der Öchslewert und die Lesart der Trauben (reif und/oder überreif) verantwortlich. Durch Werbemaßnahmen können Sie außerdem den Marktpreis des Kellerbestandes anheben. Wer den Spielablauf geschnallt hat, kommt schnell auf den grünen Zweig, darf seinen Grundbesitz durch Auktionen vergrößern und Jahr für Jahr die Talerchen mehren. Einziger Störfaktor bleiben neben dem Wettergott Starbytes Ereigniskarten. In hübscher Regelmäßigkeit plättet Ihnen der neidische Nachbar den Trecker, oder einer Ihrer Leibeigenen betankt sich am gut gefüllten 750-Liter-Faß. Gerade in der Startphase bedeuten diese Schicksalsschläge nicht selten das finanzielle Absaufen. Da hilft nur, nach jeder Runde abzuspeichern, womit Probleme dieser Art allerdings auch gänzlich und geschickt umgangen werden können.

Schaler Beigeschmack!

Die Thematik rund um den Rebensaft mag heute noch interessant sein, die Umsetzung aber ist mehr als unzeitgemäß. Nichts anderes als eine Klickorgie durch diverse Untermenüs wird von Ihnen verlangt, dafür bekommen Sie noch nicht einmal ein paar Animationen geboten. Die neuen Hintergrundbilder wirken wie frisch gepinselte Art Deco-Exemplare eines 50er Jahre-Weindorfes, die Soundkulisse läßt durch ihr unbeirrbares, monotones Gedudel Erinnerungen an den guten, alten Brotkasten wach werden. Ein Lob verdient das sehr umfangreiche Handbuch, das Sie sich vor der ersten Lese auch unbedingt zu Gemüte führen sollten. Unter dem Strich kann Winzer Deluxe wirklich nur Wein-Fetischisten empfohlen werden, für passionierte WiSim-Liebhaber wird technisch zu wenig geboten.

Christian Bigge

KOMMENTAR

» O.K., nachdem bereits Reedereien, Computermagazine, Formel 1-Rennställe, Fernsehsender, Fußball-Vereine, Burger-Ketten und was-weiß-ich-noch-alles zu Glanz und Gloria geführt werden durften, steht jetzt die heimische Kellerei auf dem WiSim-Speiseplan. Tut mir leid, Starbyte, aber hätte das aufgewärmte Thema nicht wenigstens noch durch ein paar zusätzliche Features aufgewertet werden können? Warum gibt es keine weiteren Qualitätswettbewerbe, warum bleibe ich stets auf ein Anbaugebiet beschränkt und weshalb sehe ich nicht, wo mein neuer Weinkeller gebaut wird? Hat man das Tal der Taler-Tränen erst einmal durchschritten, schleicht unverzüglich die Motivationsbremse um den Monitor. Gähn! «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Windows
Empfohlen:	486DX4/100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	Vier Spieler an einem PC

Handbuch:	Deutsch	Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Sprache:	Deutsch	CD/HD:	29 MB/0,5 MB
Hersteller:	Starbyte	Preis:	ca. DM 70,-

Grafik:	38%	Sound:	15%	Genre:	WiSim

43%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Altbackener und monotoner Aufguß eines Amiga-Klassikers* «


DAS NEUE GESCHICKLICHKEITS-ACTION-SPIEL FÜR PC AUF CD-ROM
SPLITTER WELTEN
222 FESSELNDE LEVEL!
COOLER VIER-SPIELER-MODUS
SUPER-SOUND
HART, ABER GERECHT
BUY!
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
GAZILLIONAIRE DELUXE
DEMNÄCHST VON MAGELLAN:
ZAPITALISM DELUXE
Das Planetensystem wurde gesprengt, aber es gibt noch Leben auf jeder der einzelnen Schollen. Mit List und Geschicklichkeit kannst Du die einzelnen Bruchstücke von Feinden befreien und die Planeten wieder zusammensetzen.
Tauche ein in die Welt der unterschiedlichsten Planeten und verbringe Stunden mit dieser noch nie dagewesenen, süchtig machenden Spielidee!
Tel: 089-614 50 614
Fax 089-614 50 610
Händleranfragen erwünscht
Magellan
Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen



Das Zentrum Swamp Citys ist der Ausgangspunkt für Bazooka Sues Abenteuer. Alle Gebäude müssen betreten werden, um an die zahlreichen Gegenstände zu kommen. Positiv fallen die vielen animierten Grafikdetails auf, die der Szenerie viel Leben einhauchen.

Bazooka Sue • Adventure

SCHWEINCHENHAUSEN

Man schrieb das Jahr 1994. An einem verregneten Novembertag, als die Kölner Messe World of Commodore noch das größte deutsche Computerspiel-Ereignis war, erblickte Bazooka Sue dort zum ersten Mal das Licht der Öffentlichkeit. Nach einer über zweijährigen Zeitreise purzelt das tierische Abenteuer nun mitten in die Pentium MMX-Ära des ausgehenden zweiten Jahrtausends.

Mit Bazooka Sues Rückkehr feiert aber noch ein weiterer verloren geglaubter Name ein Comeback: Starbyte. Der deutsche Software-Entwickler prägte Anfang der Neunziger Jahre die hiesige Szene entscheidend mit. Rings und Return of Medusa, Black Gold und Hannibal sind nur Auszüge aus der damals reichen Spiele-Palette. Während Starbytes Comeback mit dem ebenfalls neu erschienenen Deluxe-Aufguß des Weinkeller-Managers Winzer fast mit einem Ausrutscher begonnen hätte (siehe Test auf Seite 94), darf zu Bazooka Sue weitestgehend gratuliert werden. Zu bestehen gilt es die Abenteuer der üppig ausgestatteten und wohlproportionierten Schweinchen-Lady Sue. Nach dem Besuch eines mittelmäßigen B-Movies im Autokino (verrückter Wissenschaftler züchtet frankensteinsche Monster für seine Weltherrschaft) donnert Sue mit ihrem schweinchenrosafarbenen Ami-Schlitten durch die amerikanische Prärie. Fatalerweise schießt sie dabei mit gehörigem Karacho an einer parkenden Polizeistreife vorbei, und ein schleimiger Provinzsheriff wertet dies als Angriff auf „seine" Straßen. Eine heiße Verfolgungsjagd quer durch die USA beginnt. Dank ihrer heißen Kurven und einiger Tricks kann Sue den lästigen Verfolger jedoch abhängen. Schließlich landet sie in einem typisch amerikanischen Kaff, in dem die Zeit am Ende der 50er Jahre einfach stehengeblieben zu sein scheint. Doch der oberflächliche Schein

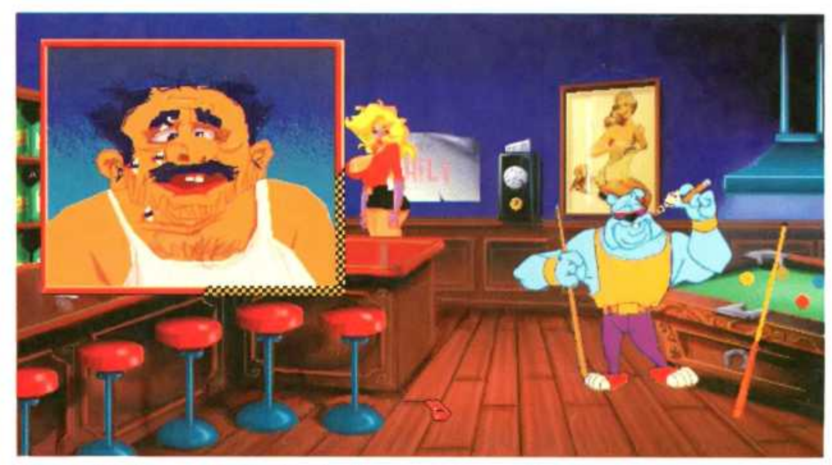
VERGLEICH

Es ist nicht unbedingt der Zahn der Zeit, der Starbytes Comeback ins dicht gedrängte Mittelfeld einreiht. Vielmehr hakt es am insgesamten Spiel- und Puzzle-Design, das bei den Genre-Konkurrenten logischer und besser durchdacht ist. 1994 wären die Animationen und SVGA-Grafiken sensationell gewesen, heute jedoch muß sich Bazooka Sue an den Genrekönigen Baphomets Fluch und Toonstruck messen lassen.

Spiel	Wertung
Toonstruck	87%
Baphomets Fluch	86%
Down in the Dumps	79%
Bazooka Sue	75%
3 Skulls of the Toltecs	75%
Die Gen-Maschine	72%




Grafikwitz und Puzzlelösung: Wie in Hitchcocks „Die Vögel" muß Sue die Krähen aufschrecken, um an den Käfig auf der Bank zu kommen.



Obwohl die grafische Gestaltung zu Bazooka Sues herausragenden Punkten gehört, gibt es wie bei dieser Einblendung auch Aussetzer.

trügt. In Swamp City rumort es. Hier wird Sue erneut die Bekanntschaft mit dem dubiosen Sheriff machen, und auch der verrückte Wissenschaftler aus dem Kinofilm geistert dort umher und soll noch eine gewichtige Rolle spielen. Am zentralen Platz übernimmt der Spieler den Part der immer unter chronischem Geldmangel leidenden und sehr von sich überzeugten Schweine-Dame.

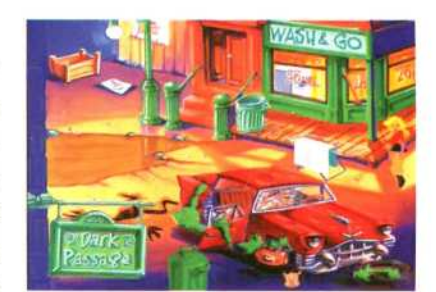
Rätselmarathon

Die Starbyte-Produktion glänzt mit herrlich gezeichneten Hintergrundgrafiken und Animationen, was um so erstaunlicher ist, da das Spiel schon seit über zwei Jahren in den Grundzügen steht und dem Kopf und der Hand eines einzigen Mannes entsprungen ist. Carsten Wieland, der schon bei Blue Bytes Chewy - Escape from F5 sein comiczeichnerisches Talent unter Beweis stellte, steht hinter Konzeption und Ausführung von Bazooka Sue. Manche seiner zahlreichen Locations erkundet man über mehrere Bildschirme, die per Sidescrolling mit der Spielfigur bewegt werden. Dabei tummeln sich auffallend viele Animationen in den bunten Bildern, wodurch ein sehr lebendiger Eindruck entsteht. Gesteuert wird standesgemäß mit einem Ferkel-Cursor, dessen Augen sich bei möglichen Aktionen zu Untertassen weiten. Ein kurzer rechter Mausklick öffnet eine Iconleiste mit den dann möglichen genretypischen Aktionen. Ein rechter Klick auf Sues Rüsselnäschen öffnet ein Inventory. Auf der Suche nach dem anfangs etwas unklaren Spielziel plaudert man mit den zahlreichen Einwohnern Swamp Citys und wird wie von selbst in den bevorstehenden Puzzlestrudel hineingezogen. Die Rätselstruktur ergibt sich nämlich weniger aus dem einen großen, anfangs vorgegebenen Ziel, als vielmehr aus vielen Details, wie versperrten Türen oder nicht aufnehmbaren Gegenständen, die Sue am Erreichen neuer Locations hindern. Diese Adventure-Lösung in kleinen Schritten geht recht kurzweilig von der Hand, gereicht Bazooka Sue aber letztlich auch zum Nachteil. Zum einen gibt es einfach zu viele unnötige Gegenstände, die man einsammeln kann, zum anderen stellt sich so manche Anwendungsmöglichkeit als unnötig heraus. Zwar kann nicht jeder Gegenstand beliebig mit der Umgebung oder anderem Plunder kombiniert werden, die Vielzahl der Objekte jedoch läßt die Maus nicht mehr aufhören zu klicken. Ein bißchen mehr Logik und auch ein etwas linearerer Spielverlauf wären sicherlich von Vorteil gewesen.

Sprachprobleme

Glücklicherweise wird die Entdeckungstour selten langweilig, was an den vehement auftretenden humoristischen Einlagen liegt. Aber auch hier hat Starbyte fast zu tief in die Feature-Kiste gegriffen. Während es durchaus den einen oder anderen überraschenden Schenkelklopfer gibt, ist manchen Witzchen ihre deutsche Herkunft überdeutlich anzumerken. Insbesondere im Zusammenhang mit der lieblosen und laienhaften Sprachausgabe wirken damit einige Szenen recht platt. Trotzdem, wer sich viel Spiel für sein Geld wünscht und die angesprochenen Punkte nicht allzu wichtig nimmt, wird mit Bazooka Sue bestens bedient sein. Selbst bei einer linearen Aneinanderreihung aller lösungsrelevanten Punkte auf dem kürzesten Weg wird man ca. 10 Stunden benötigen, um an die Endsequenz zu gelangen. Für einen Durchschnitts-Spieler bedeutet das 50 bis 70 Stunden reine Spielzeit, und damit dürfte Bazooka Sue auf alle Fälle sein Geld wert sein.

Christian Müller



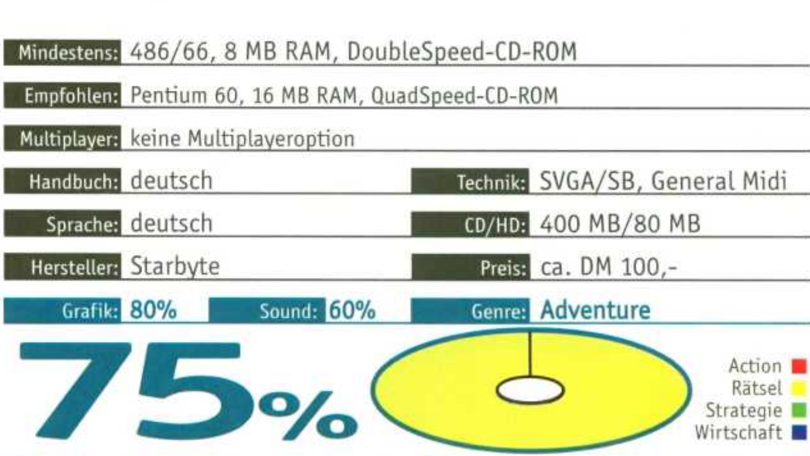
Witzig: Klickt man auf dieses Schlammloch, beginnt Sue sich sauwohl zufühlen und suhlt sich.



Niemand da? Erst wenn bestimmte Rätsel gelöst sind, werden neue Aufgaben freigegeben.

KOMMENTAR

» Gott sei Dank. Lange Zeit sah es so aus, als würden Ideen und Talent des Grafikers Carsten Wieland für immer in der Versenkung verschwinden. Um so verwunderlicher, daß Bazooka nach so langer Zeit grafisch noch in der Oberklasse mitspielt. Ein bißchen mehr Professionalität bei der Vertonung hätte es aber dann doch sein können. Der gravierendste Schwachpunkt bleibt die Planlosigkeit, mit der man das dralle Schweinchen durch die Locations bugsieren muß, um erzwungen wirkende Rätsel zu lösen oder unnötige Gegenstände ins Inventar zu stopfen. In Sachen Witz und Atmosphäre mag man weit subjektiver urteilen. Fakt ist jedoch, daß bei vielen Konversationen und optischen Anspielungen ein Übergewicht des manchmal tumben deutschen Humors nicht zu übersehen ist. «



Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer: keine Multiplayeroption

Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB, General Midi
Sprache:	deutsch	CD/HD:	400 MB/80 MB
Hersteller:	Starbyte	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 80% Sound: 60% Genre: Adventure

75%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Tolle Optik, aber Puzzles im Übermaß und platte Witze «


»DIABLO IST DER SPIELGEWORDENE
Erkunden und erforschen Sie ein mittelalterliches Dorf, das von dämonischen Mächten heimgesucht wird
Eindrucksvolle Grafiken schaffen eine finstere und schauerliche Atmosphäre
Mächtige Zaubersprüche wirken Wunder gegen die schrecklichen Kreaturen in Diablos Labyrinthen
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
BOMICO

»TREND DER LETZTEN MONATE« *PC GAMES 2/97*



„Diablo ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort (...) Die genialen Animationen und das Gothic-Ambiente nageln mich förmlich am Computer fest.“ *PC Player 2/97*

„ein Spiel erster Güte“ *Power Play 2/97*

„Mit dieser gekonnten Mischung aus innovativer Idee und perfekter Technik präsentiert Blizzard wieder ein faszinierendes Spiel. (...) An diesem Genremix werden sowohl Action- als auch Rollenspieler ihre Freude haben.“ *PC Action 1/97*

„Wer den Teufel installiert, wird ihn nicht mehr los (...) So etwas war seit langem fällig. Ein Rollenspiel mit Tiefgang, das trotzdem keine ellenlangen Regelbücher benötigt.“ *PC Xtreme 2/97*

»...VORRÄTE EINKAUFEN, URLAUB NEHMEN UND DIABLO GENIESSEN.«

PC PLAYER 2/97

BOT SOCCER

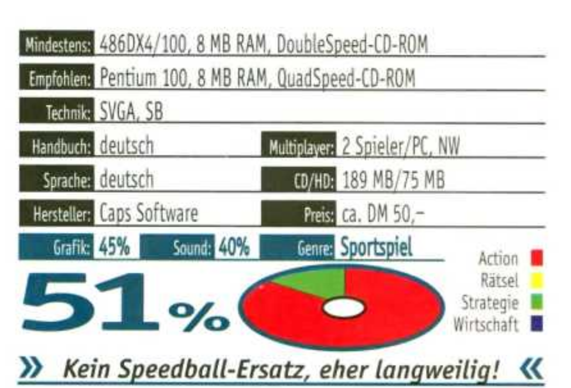
Haben Sie früher auf dem Schulhof auch Plastikflaschen und Blechdosen herumgekickt?



Der starke Wurm wurde im Mittelkreis außer Gefecht gesetzt, freie Bahn für Bot WI8!

Prima, bei Bot Soccer von Caps Software wird Ihnen das jetzt als neuartiges PC-Spiel verkauft. Zu Beginn wählen Sie eines von über 500 Roboterteams aus, bei so phantasievollen Namen wie „Judäische Volksfront" oder „Pentium Memorial" nicht gerade leicht. Vier Kampfmaschinen bilden ein Team, das Sie wiederum je nach Kontostand aus bis zu 10 verschiedenen Grundtypen zusammenstellen können. Auf dem fußballähnlichen Spielfeld gibt es dann keine Gnade mehr. Rundes Blechdose muß in eckiges Kasten - das ist alles, was zählt! Mit lediglich einem Joystickknopf steuern Sie alle Aktionen, d. h. Passen, Schießen, Angriff des Gegners. Was dabei herauskommt, macht anfangs sogar Spaß, die mangelnde Intelligenz der Computergegner, die spärliche Soundkulisse und die mageren Animationen reißen jedoch kaum längerfristig vom Hocker. Lediglich der Multiplayer-Modus vermag Hartgesottene davon abzuhalten, nach ein paar Stunden endgültig den Dosenöffner auszupacken.

Christian Bigge



Mindestens:	486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	2 Spieler/PC, NW
Sprache:	deutsch	CD/HD:	189 MB/75 MB
Hersteller:	Caps Software	Preis:	ca. DM 50,-
Grafik: 45%	Sound: 40%	Genre:	Sportspiel

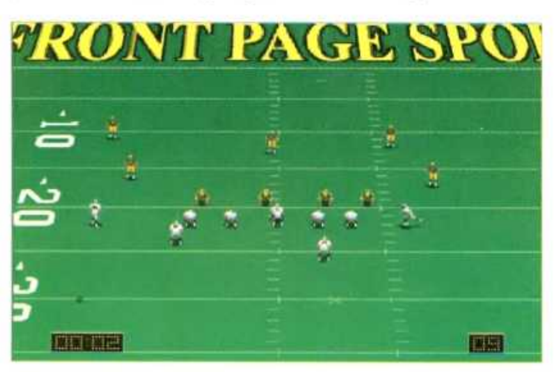
51%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Kein Speedball-Ersatz, eher langweilig! «

FOOTBALL PRO 97

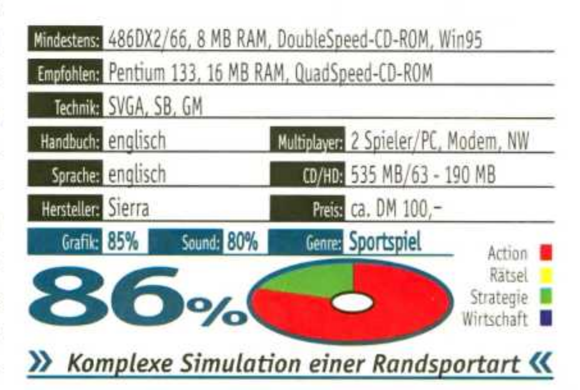
Zugegeben, dem Westeuropäer erschließt sich Football nicht leicht, daran wird auch die Superbowl-Übertragung auf DSF wenig ändern.



Nur noch zwei Sekunden zu spielen. Kaum mehr Chancen auf einen Touchdown für Oakland in diesem Quarter.

Außer Frage steht aber, daß die Lieblingssportart der Amerikaner auch auf dem PC einige hervorragende Simulationen hervorgebracht hat. Sierras Football Pro '97 ist eine von ihnen. Mit den Daten der gerade abgelaufenen 96er-Saison können Sie Ihr Team wahlweise im Liga- oder Karriere-Modus nach New Orleans führen oder einfach nur ein Einzelspiel wagen. Dabei steht es Ihnen frei, ob Sie sich als Team-Manager und Coach verdingen wollen oder einfach nur als Joystick-Profi das ausführende Organ der Vereinsoberen auf dem Spielfeld sein wollen. Frei konfigurierbare Kameras sorgen stets für perfekte Übersicht, die SBGA-Recken bewegen sich trotz Ihrer teilweise beachtlichen Körpermasse sehr geschmeidig über den Schirm. Wem die über 10.000 verschiedenen Spielzüge noch nicht reichen, der kann mit Hilfe des Editors eigene erstellen. Kurzum: eine perfekte Simulation für alle, denen Begriffe wie Running Back, Wide Receiver und Fake Handoff keine Fremdwörter sind.

Christian Bigge



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, GM		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	2 Spieler/PC, Modem, NW
Sprache:	englisch	CD/HD:	535 MB/63 - 190 MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 85%	Sound: 80%	Genre:	Sportspiel

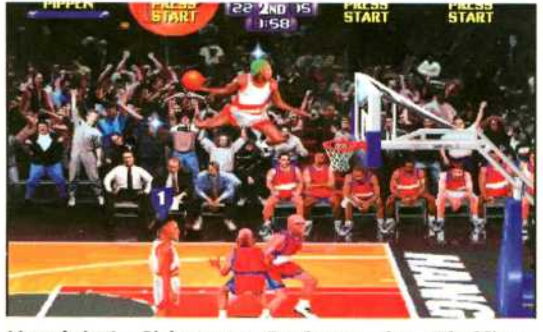
86%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Komplexe Simulation einer Randsportart «

NBA HANGTIME

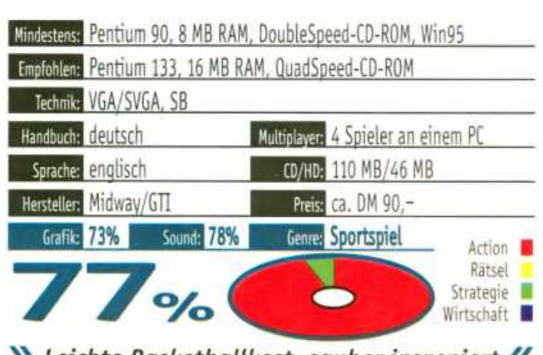
Basketball ist auf dem PC Trendsportart. Dem Boom versucht Midway mit seinem Action-Spektakel NBA Hangtime gerecht zu werden.



Vorsicht! Chicagos Rodman im Tiefflug. Gleich wird es einschlagen, und das Netz des Korbes dürfte durch züngelnde Flammen seine letzten Maschen verlieren.

Wenn Sie auf locker-flockige Sport-Unterhaltung stehen, sind Sie hier richtig. Hangtime richtet sich mehr an die Fans heißer Jam Sessions, als an NBA Live-Simulanten. Kein Wunder, schließlich war Midway auch für das allererste NBA Jam von Acclaim verantwortlich. Veteranen fühlen sich im neuen Arcade-Himmel auch gleich zu Hause: Mit zwei Riesenspielern pro Team, allesamt aus dem reichhaltigen Fundus der echten NBA-Teams zu schöpfen, wird auf dem Spielfeld ein Zauber veranstaltet, der seinesgleichen sucht. Mit einer Sprungkraft bis zur Hallendecke donnern sich die Kontrahenten gegenseitig die Bälle um die Ohren, da fackelt auch schon mal der Korb ab. Etliche Power-Ups und Special Moves sorgen dafür, daß Ihren Rodmans, Schrempfs oder Hardaways niemals der Sprit ausgeht. Die knallbunte SVGA-Darstellung sorgt dabei stets für Übersicht, fetzige Grooves ersetzen die neueste Funk-Scheibe. Ein netter Spaß für einen langen Abend mit Freunden.

Christian Bigge



Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	110 MB/46 MB
Hersteller:	Midway/GTI	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 73%	Sound: 78%	Genre:	Sportspiel

77%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

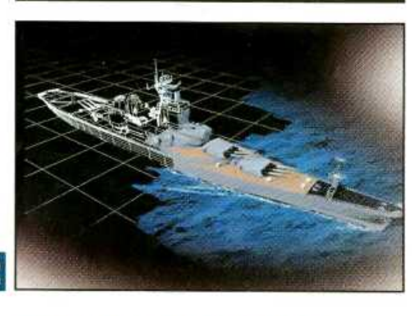
» Leichte Basketballkost, sauber inszeniert «


GREENWOOD ENTERTAINMENT
PRÄSENTIERT:
MAD TV 2
ES GEHT WIEDER LOS !!!
SENDEN, WAS DAS ZEUG HÄLT!
GREENWOOD ENTERTAINMENT
MAD TV 2
EIN KLASSIKER UNTER DEN FUN-SIMULATIONEN KEHRT ENDLICH ZURÜCK.
GLEICH DREI SENDEANSTALTEN MACHEN SICH DIESMAL AUF, UM DIE WOHNZIMMER DER WELT MIT SCHWACHSINNIGEN PROGRAMMEN ZU ÜBERFLUTEN.
SPIELEN SIE DEN PROGRAMMDIREKTOR BEI EINEM DIESER CHAOS-SENDER!!!
SVGA-GRAFIK
NETZWERKSPIEL
KOMPLETT IN DEUTSCH
KOMPLETT VERRÜCKT
FÜR DOS UND WIN'95

SPIELERFORUM

GESUCHT!
DER COMMAND & CONQUER 2 - STRATEGE

Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!



DER PREIS

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO! Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!

Westwood STUDIOS · Virgin INTERACTIVE entertainment

Durch die verschiedenen Einheitentypen weisen sowohl die Sowjets als auch die Alliierten in Alarmstufe Rot ihre Vor- und Nachteile auf. Die Stärke der Alliierten liegt eindeutig bei den Seestreitkräften. Mit dem Gap-Generator besitzen Sie außerdem hervorragende Tarneigenschaften. Haben Sie schon einmal versucht, einen Kreuzer mit Hilfe der Chronosphere direkt in den Teich vor der Basis Ihres Gegners zu beamen? Die Stärke der Sowjets liegt in der Luft. Kaum etwas ist einem gut ausgebauten MIG-Geschwader über längere Zeit gewachsen. Außerdem verfügen die Russen mit dem Mammut-Panzer in Kombination mit V2-Raketen über die perfekte Erstschlag-Waffe zu Land. Aufgrund der verschiedenen Eigenschaften und der unterschiedlichen Spielanforderungen, die sich daraus ergeben, haben wir uns für einen Spielmodus entschieden, der Ihre Fähigkeiten im Umgang mit beiden Seiten überprüft.

Der Spiel-Modus

Sie können uns beweisen, daß Sie zu den besten C&C-Strategen Deutschlands gehören. Dazu müssen Sie die jeweils letzten Levels der Alliierten und Sowjets, also die beiden 14. Missionen, durchspielen und kurz vor der Zerstörung der letzten Einheit des Gegners abspeichern, damit wir Ihre Vorgehensweise nachvollziehen können. Bitte schreiben Sie schließlich Ihre beiden Punktewertungen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den nebenstehenden Teilnahmebedingungen angegebene Verlags-Adresse.

Szenarios auf der CD-ROM

Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!





Ergebnisse

	Alliierte	Sowjets	Gesamt
1. Matthias Höllenhage, Kelkheim	33.194	21.663	54.857 Punkte
2. Jan Rennebohm, Alfeld	26.478	20.631	47.109 Punkte
3. Jens Grabo, Leipzig	5.695	25.119	30.814 Punkte
4. Christian Schneider, Gerlingen	16.600	13.932	30.532 Punkte
5. Sebatin Giebken, Pfaffenhofen	12.669	9.098	21.767 Punkte

Endergebnis Civ2-Spielerforum

1. Carsten Frank, Bad Salzungen	4.947 Punkte
2. Volker Ebers, Ruhlsdorf	4.116 Punkte
3. Lars Haehnel, Wismar	3.873 Punkte
4. Heino Finnern, Hamburg	3.647 Punkte
5. Michael Scheler, Meeder	3.630 Punkte
6. Christine Meiniger, Mitterteich	3.607 Punkte
7. David Dzialak, Hamburg	3.479 Punkte
8. Marco Beckendorf, Perleberg	3.400 Punkte
9. Heiko Opfer, Gießen	2.880 Punkte
10. Martin Neef, Ulm	2.830 Punkte

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - C&C 2
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT

Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zusenden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw.. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Ergebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke
2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift
2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden
3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!



DER PREIS

MICROPROSE

Der gekürte Weltmeister erhält
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

RENNERGEBNISSE

Brasilien, Interlagos	
1. Uwe Heister, Mainz	1:13.991
2. Lukas Gebauer, Selm	1:14.410
3. Andreas Steins, München	1:14.833
4. Murat Günay, Röthenbach	1:14.851
5. Juergen Motzel, Berlin	1:15.005
6. Norbert Gless, Köln	1:15.063

Pacific, Aida	
1. Uwe Heister, Mainz	1:08.869
2. Lukas Gebauer, Selm	1:09.697
3. Markus Klemmer, Koblenz	1:10.586
4. Andreas Vittali, Sinzheim	1:10.753
5. Norbert Gless, Köln	1:10.755
6. Kai Kowalske, Eisenach	1:10.962

San Marino, Imola	
1. Thomas Kretschmer, Gera	1:18.887
2. Peter Kuhn, Rüsselsheim	1:18.964
3. Norbert Gleß, Köln	1:19.075
4. Gregoire Diehl, Bad Pyrmont	1:19.193
5. Lukas Gebauer, Selm	1:19.457
6.. Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:19.899

Monaco	
1. Michael Steinbach, Marburg	1:15.777
2. Lukas Gebauer, Selm	1:16.383
3. Norbert Gleß, Köln	1:16.682
4. Josef Beyer, Köln	1:16.780
5. Serdar Alas, Bremen	1:16.884
6. Holger Weltscheck, Pfaffenhofen	1:17.340

Spanien, Barcelona	
1. Michael Steinbach, Marburg	1:18.973
2. Lukas Gebauer, Selm	1:19.879
3. Thomas Kretschmer, Gera	1:20.293
4. Oliver Reiter, Eckzell	1:20.765
5. Markus Klemmer, Koblenz	1:20.852
6. Norbert Gless, Köln	1:20.918

Kanada, Gilles Villeneuve	
1. Lukas Gebauer, Selm	1:20.583
2. Christian Mönch, Calau	1:20.862
3. Olaf Sydow, Berlin	1:20.917
4. Thomas Kretschmer, Gera	1:20.927
5. Markus Klemmer, Koblenz	1:20.931
6. Murat Günay, Röthenbach	1:20.981

Frankreich, Magny Cours	
1. Michael Steinach, Marburg	1:14.490
2. Lukas Gebauer, Selm	1:15.376
3. Juergen Motzel, Berlin	1:15.737
4. Oliver Gleß, Köln	1:15.966
5. Michael Gantner, Kreuztal	1:16.075
6. Peter Kuhn, Rüsselsheim	1:16.142

England, Silverstone	
1. Christoph Göttschkes, Möncheng.	1:23.561
2. Lukas Gebauer, Selm	1:23.659
3. Benjamin Hirsch, Chemnitz	1:23.832
4. Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:24.357
5. Jürgen Lang, Schwenningen	1:24.363
6. Juergen Motzel, Berlin	1:24.498

Deutschland, Hockenheim	
1. Uwe Heister, Mainz	1:40.932
2. Thomas Kretschmer, Gera	1:41.054
3. Bastian Rühl, Heusenstamm	1:41.180
4. Lukas Gebauer, Selm	1:41.233
5. Murat Günay, Röthenbach	1:41.474
6. Oliver Reiter, Eckzell	1:41.508

Ungarn, Hungaroring	
1. Lukas Gebauer, Selm	1:15.951
2. Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:17.675
3. Serdar Alas, Bremen	1:17.907
4. Thomas Hefele, Blaubeuren	1:18.049
5. Markus Klemmer, Koblenz	1:18.766
6. Marcel Silbereisen, Lübeck	1:18.821

Belgien, Spa	
1. Serdar Alas, Bremen	1:48.826
2. Markus Klemmer, Koblenz	1:49.279
3. Lukas Gebauer, Selm	1:49.794
4. Norbert Gless, Köln	1:49.889
5. Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:50.404
6. Peter Kuhn, Rüsselsheim	1:50.640

Italien, Monza	
1. Thomas Kretschmer, Gera	1:20.305
2. Markus Klemmer, Koblenz	1:21.638
3. Lukas Gebauer, Selm	1:21.677
4. Axel Mücher, Gummersbach	1:21.733
5. Serdar Alas, Bremen	1:21.800
6. Torsten Rehwald, Apolda	1:21.883

Portugal, Estoril	
1. Lukas Gebauer, Selm	1:19.541
2. Markus Klemmer, Koblenz	1:19.902
3. Oliver Gleß, Köln	1:20.014
4. Bejamin Hirsch, Chemnitz	1:20.385
5. Christoph Dürselen, Willich	1:20.513
6. Serdar Alas, Bremen	1:20.682

Europa, Jerez	
1. Lukas Gebauer, Selm	1:21.096
2. Thomas Kretschmer, Gera	1:21.660
3. Markus Klemmer, Koblenz	1:22.197
4. Norbert Gless, Köln	1:22.401
5. Michael Gantner, Kreuztal	1:22.746
6. Peter Kuhn, Rüsselsheim	1:22.911

Japan, Suzuka	
1. Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:34.667
2. Lukas Gebauer, Selm	1:35.229
3. Oliver Gleß, Köln	1:35.527
4. Guido Rademacher, Aachen	1:35.584
5. Andreas Steins, München	1:35.757
6. Michael Wodzinski, Ratingen	1:35.819

Adelaide, Australien	
1. Josef Beyer, Köln	1:14.269
2. Lukas Gebauer, Selm	1:14.298
3. Christoph Göttschkes, Möncheng.	1:14.593
4. Oliver Gleß, Köln	1:14.663
5. Michael Gantner, Kreuztal	1:14.692
6. Serdar Alas, Bremen	1:14.711

ZWISCHENSTAND

1. Lukas Gebauer, Selm	101 Punkte
2. Thomas Kretschmer, Gera	39 Punkte
3. Markus Klemmer, Koblenz	32 Punkte
4. Uwe Heister, Mainz	30 Punkte
4. Michael Steinbach, Marburg	30 Punkte

SPIELERFORUM

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

Setups auf der CD-ROM

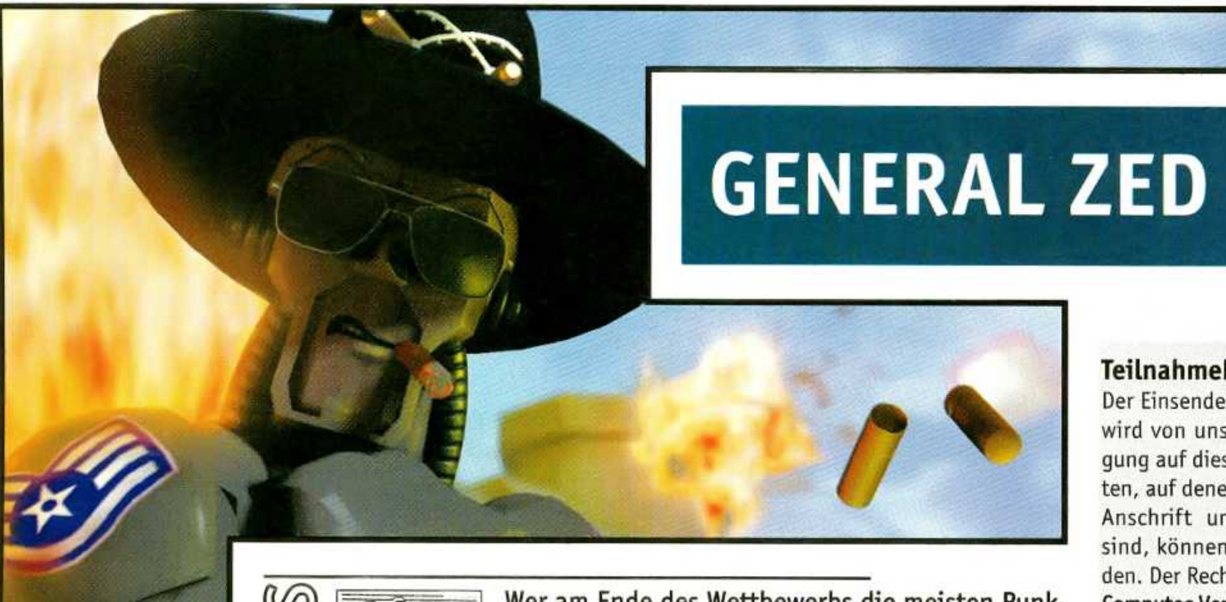
Auf der CD finden Sie die Setups zu den eingesandten Strecken



Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - F1GP2
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg





GENERAL ZED

Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zod halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze zusammen mit Warner Interactive den deutschen General Zed küren.

DER PREIS

The BITMAP BROTHERS — WARNER INTERACTIVE

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv
DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

Der Spiel-Modus

Im Bereich Spieleforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden" starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1". Den anderen gibt´s als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegnerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und Ihrer genauen Zeit sowie den Verlusten und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kasten Teilnahmebedingungen.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - General Zed
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

IN EIGENER SACHE

Jeder Spielstand wird von uns geprüft und geladen. Gepatchte Spielstände führen dabei generell zum Absturz. Versuchen Sie es also erst gar nicht und spielen Sie so ehrlich wie die Teilnehmer in unserer Top-Liste. Danke!

BISHERIGE ERGEBNISSE



	Name	Zeit	Verluste
1.	Michele Maggi, Maintal	2:12	1
2.	André Sonneberg, Leiferde	2:26	3
3.	Andreas Dreier, Lyss	2:28	2
4.	André Pöpperl, Gemünden	2:31	3
5.	Robert Nittel, Görlitz	2:32	0
6.	Sebastian Voges, Beckum	2:40	0
7.	Christian Gsekalla, Wenelburen	2:42	2
8.	Michael Scholten, Hünne	2:43	1
9.	Jürgen Geier, Georgensgmünd	2:44	2
10.	Thomas Große, Cottbus	2:47	0

PC Action sucht den General Zed

Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

SPIELERFORUM

DER WARCRAFT 2
POWER-LEVEL



Die Vorgeschichte

Es herrscht Ruhe in Azeroth. Nach der Zerstörung aller Zugangswege glaubt man sich sicher vor weiteren Bedrohungen durch die orkischen Horden. Nach ausufernden Siegesfeiern sind die Kämpfer zu ihren Familien und Höfen zurückgekehrt, um sich nun wieder dem friedlichen Broterwerb zu widmen. Das Land erblühte wieder, die Allianz der Menschen mit den Zwergen und den Elfen hatte Erfolg, der sich in regem Handelstreiben niederschlug. Wen wundert's, daß erste Botschaften über orkische Stämme, die angeblich weit im Südosten auftauchten, als spaßiges Gerücht abgetan wurden. Woher sollten die denn kommen? Sind nicht alle Portale auf ewig zerstört? Doch weitere Boten kamen und taten Kunde von besorgniserregenden Vorgängen: So sollten angeblich einige kleine Dörfer verwüstet und deren Bewohner zum größten Teil als Sklaven gefangengesetzt worden sein. Aber auch von Streit unter den Horden wurde berichtet. Ein Stamm soll sich geweigert haben, ein erneutes Gemetzel anzurichten, wurde jedoch überwältigt und ebenfalls versklavt. Offensichtlich handelt es sich tatsächlich um mehr als um Gerüchte. Scheinbar hatten einige versprengte Orks im fast unbesiedelten Südosten überlebt und zu neuer Stärke gefunden. Obwohl man langsam erkannte, daß eine neue Bedrohung entsteht, konnten sich die hohen Herren nicht dazu entschließen, sofort hart und entschieden einzugreifen. Man vertändelte wertvolle Zeit in Kommissionen, die wochenlang redeten, stritten und diskutierten, jedoch zu keinem Ergebnis kamen. Einer jedoch wußte: Wenn nicht sofort etwas unternommen wird, bricht ein neuer Sturm aus Eisen, Feuer und Verderbnis über das aufstrebende Land herein.

Er machte sich allein - nur begleitet von einem getreuen Knappen - in aller Stille auf, um sich selbst von den Zuständen in der fernen Provinz zu überzeugen. Sein Name ist Lothar.

DER PREIS



Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, erhält exklusiv
DAS GROSSE BOMICO SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommt der Sieger jeden Monat ein aktuelles PC-Spiel aus der Bomico-Kollektion. Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Erkunden!

Levels auf der CD-ROM
Auf der CD finden Sie im Tool-Bereich neue Levels.

Nachschub für Warcraft 2! Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie im Verzeichnis Spielerforum das Szenario „PCACTION.PUD", das Sie in Ihr Warcraft 2-Verzeichnis kopieren können. Dieses Szenario wurde eigens von unserem Strategie-Experten Uwe Symanek für Sie entwickelt; rechnen Sie also mit dem Schlimmsten!

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - Warcraft 2
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Spiel-Modus

Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, mit Lothar die SO-Provinz zu erkunden, eventuell Verbündete zu finden und die Orks zu vernichten. Bevor Sie den letzten Ork bzw. das letzte orkische Gebäude zerstören, speichern Sie bitte das Spiel unter „RESULTAT" ab. Führen Sie es anschließend zu Ende und notieren Sie die Punkte, die in der anschließenden Wertung vergeben werden. Diesen Punktestand notieren Sie dann bitte gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun aus dem Warcraft-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte den Spielstand für das Spiel „RESULTAT" auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

Letzter Aufruf!
In diesem Monat schließen wir den Warcraft 2-Wettbewerb, um Platz für einen neuen zu schaffen. Letzter Einsendeschluß für Spielstände ist der **23.02.1997**!

BISHERIGE RANGLISTE

Platz	Name	Punkte
1.	Gilbert Beer, Wutöschingen	135.754 Punkte
2.	Petra Harsdorf, Berlin	113.538 Punkte
3.	Christian Schlömer, Hörstal	109.479 Punkte
4.	Christian Wünscher, Vlotho	108.341 Punkte
5.	André Wippich, Wolfsburg	104.967 Punkte
6.	Claudio Keunecke, Frankenthal	101.053 Punkte
7.	Christoph Franz, Berlin	101.053 Punkte
8.	P. Hermes, Greifswald	96.722 Punkte
9.	Maik Reinhold, Halle	93.774 Punkte
10.	Conny Schmidt, Zerbst	73.664 Punkte

BESTSELLER CD-ROM



2 Diablo: Blizzards hohe Anforderungen an Technik, Spieldesign und Gameplay zahlen sich aus. Tausende Spieler danken es mit dem Kauf der Monsterhatz.



7 MAX: Das derzeit anspruchvollste Strategiespiel kommt von Interplay und überzeugt vor allem aufgrund seiner spielstarken Künstlichen Intelligenz.



11 BM 97: Zum Start der Rückrunde kehrt sich der Trend sicher wieder um, zumal BM 97 in der Version 1.3 der wirklich beste Fußball-Manager ist.



14 NBA Live 97: Electronic Arts´ Sportspiele besitzen anscheinend ein Abonnement auf hohe Chartplazierungen. Zu Recht, wie die sensationelle NBA-Korbjagd zeigt.

Platz		Titel	Hersteller
1	◆	**C&C Alarmstufe Rot**	**Westwood/Virgin**
2	✸	Diablo	Blizzard/Bomico
3	▲	Gold Games	Topware
4	▼	Power F1	Eidos/Domark
5	▲	MS Flight Simulator 95	Microsoft
6	▲	Tomb Raider	Core Design/Eidos
7	✸	MAX	Interplay/Acclaim
8	▼	F1 Grand Prix 2	MicroProse
9	▲	Die Siedler 2	Blue Byte
10	▼	Die Siedler 2 Mission CD	Blue Byte
11	▼	Bundesliga Manager 97	Software 2000
12	▼	FIFA 97	Electronic Arts
13	▲	Bleifuß 2	Virgin
14	✸	NBA Live 97	Electronic Arts
15	✸	Rayman	Ubi Soft
16	◆	Creatures	Millennium/Warner
17	✸	DSF Fußball Manager	Sierra
18	▼	Hugo 4	ITE
19	◆	Schleichfahrt	Blue Byte
20	▼	Privateer - The Darkening	Origin/EA

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✸ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Baphomets Fluch................Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis...LucasArts
Normality.......................Gremlin
Simon the Sorcerer 2...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager
Hattrick ....Software 2000
Capitalism ....Software 2000
Elisabeth I. ....Ascon
Hattrick ....Ikarion
Theme Park ....Bullfrog

Action:
Descent 2 ....Interplay
Have a NICE Day..........Magic Bytes
Privateer - The Darkening ....Origin-
Schleichfahrt.................Blue Byte
Tomb Raider ....Eidos
Virtua Fighter PC ....Sega PC

Strategie:
Civilization 2...............MicroProse
C & C Alarmstufe Rot..........Westwood
MAX.............................Interplay
Master of Orion 2.........Micro Prose
Warcraft 2.......................Blizzard
Z.......................Bitmap Brothers

Simulation:
Hexagon Kartell ....Ascaron
Flight Unlimited ....Looking Glass
F1 Grand Prix 2........... MicroProse
Strike Commander ....Origin
TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
FIFA Soccer '97........Electronic Arts
Links LS..........................Access
NBA Live '97 ....Electronic Arts
NHL 97 ....Electronic Arts
Virtual Pool...................Interplay

Rollenspiel:
Diablo ....Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva...........Attic
Lands of Lore ....Westwood
Ultima Underworld 2 ....Origin
Wizardry 7 ....Sir Tech

Interaktive Filme:
Gabriel Knight 2 ....Sierra
Phantasmagoria ....Sierra

COMPUTEC Verlag 1996

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

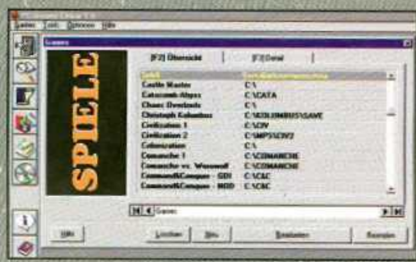
Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen",„mehr Geld" und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z"...

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.

Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

Manipulieren Sie eigene Spielstände, verschaffen Sie sich unendliches Leben und unbegrenzte Energie!

Die professionelle Schummel-Software für PC-Spieler

PC Games Cheat 2 PROFESSIONAL

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM

u.a. für Command & Conquer, Civilization 2, F1 Manager, Rebel Assault 2, Siedler 2, Sim City 2000, Warcraft, Z u.v.m.

Das geheime Tool der PC Games Redaktion

NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95 *) im Handel.

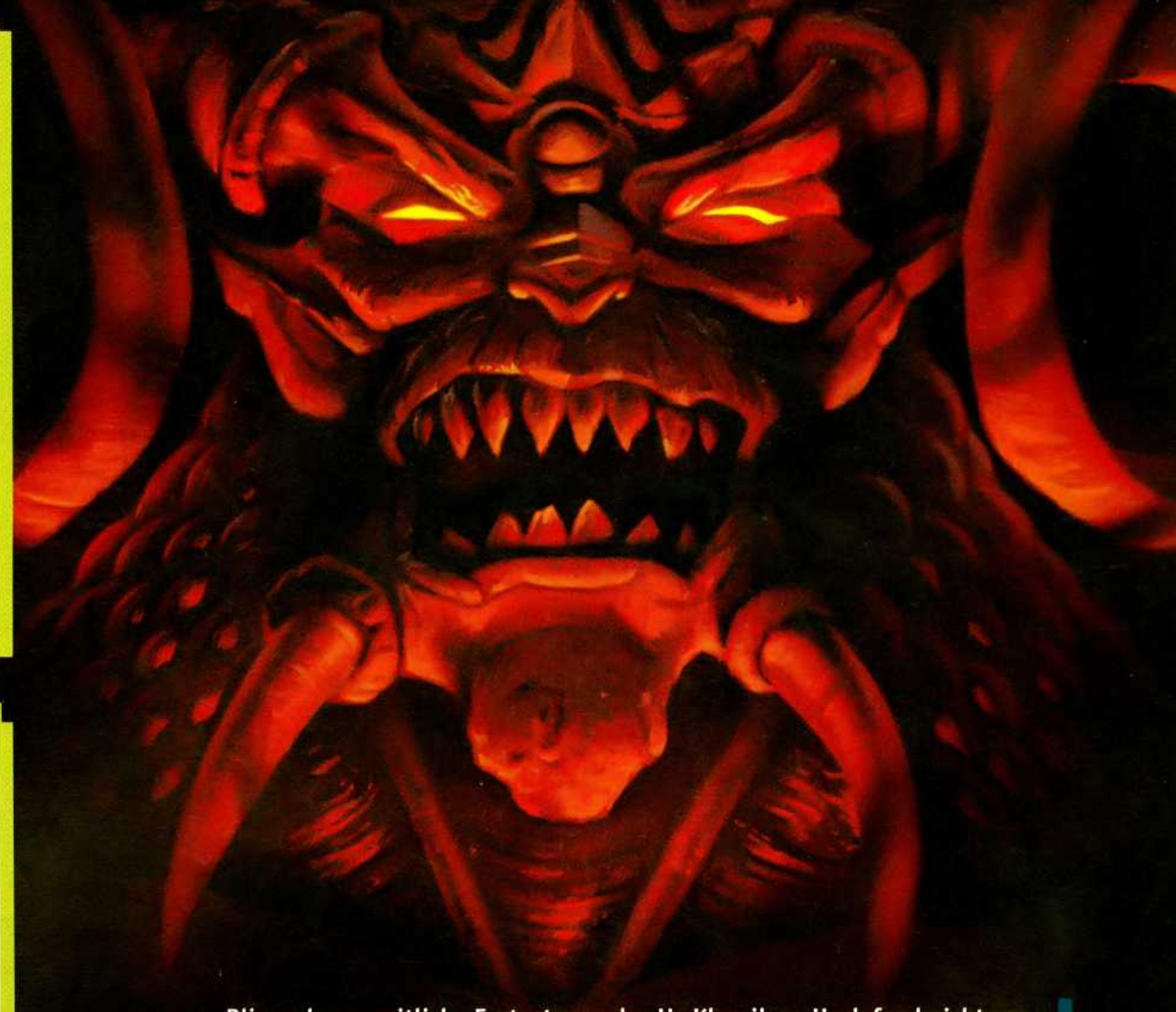
*) unverbindliche Preisempfehlung.

PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

Kurztips



110 Diablo

Blizzards neuzeitliche Fortsetzung des Ur-Klassikers Hack fand nicht nur unter Rollenspielern großen Anklang, wie nicht zuletzt die aktuellen Verkaufscharts beweisen. In unserer Komplettlösung erläutern wir Ihnen, wie Sie alle Quests der Einzelspieler-Dungeons problemlos bewältigen und welche Strategien für ein erfolgreiches Multiplayer-Spiel notwendig sind.



136 Risiko

Den Brettspiel-Urvater bohrte Hasbro für die PC-Version kräftig auf. Besonders beim ultimativen Risiko spielen Sie meistens auf Ihre eigenes. Nicht immer handeln die Computergegner dabei besonders fair. Wir lüften für Sie das Regelchaos und zeigen auf, wie Sie auf schnellstem Wege die Weltherrschaft erlangen.



128 DSA 3 - Schatten über Riva

Aventurien ist erneut in Aufruhr. Wer sonst könnte dafür verantwortlich sein, als die bösen Orks? Doch keine Sorge, mit Hilfe unserer Komplettlösung werden Sie das beschauliche Hafenstädtchen Riva schon bald aus den Klauen des Bösen befreit haben. Wetten?

Auf einen Blick:
- Der Krieger
- Die Jägerin
- Eigenschaftswerte *und Erfahrungs*stufen
- Zaubersprüche und magische Ausrüstung

DIABLO

Es ist nicht ganz einfach, Tips und Tricks für ein Spiel zu bieten, das bei jedem Neustart wieder etwas anders abläuft. Wie viele unterschiedliche Quests tatsächlich in Diablo versteckt sind, wird vielleicht erst im zehnten Dungeon offensichtlich. Allerdings sind alle besonderen Aufgaben einfach gehalten und leicht zu lösen. Daher beschränkt sich diese Lösung größtenteils auf allgemeine Vorgehensweisen, abgestimmt auf die einzelnen Klassen, und nützliche Informationen zu den Gegenständen.

Der Krieger

Größte Schwächen des Kriegers sind seine beschränkten Möglichkeiten im Fernkampf. Weder mit Zaubersprüchen noch mit dem Bogen erzielt er akzeptable Ergebnisse. Dagegen läßt sich leider sehr wenig unternehmen, denn selbst nach enormem Training kann der Krieger es nicht mit der Jägerin oder dem Zauberer auf die Entfernung aufnehmen. Nicht weil sein Geschicklichkeits- oder Magiewert sich ab einem bestimmten Punkt nicht mehr steigern läßt, sondern weil er immer etwas langsamer ist. Mit einem „Bow of Haste" schießt er gerade so schnell, wie eine Jägerin mit normalem Bogen. Anstelle den nutzlosen Versuch zu unternehmen, diese Schwächen auszumerzen, sollten Sie lieber die Stärken des Kriegers ausbauen. Nur als Krieger lassen sich schon in den unteren Stufen, von einigen Zauberstäben mal abgesehen, sämtliche Waffen und Rüstungen benutzen. Legen Sie besonderen Wert auf Ihre Rüstungsklasse (AC=Armor Class), denn so können Sie ohne größere Probleme in einen dichten Pfeilhagel treten, ohne nennenswerten Schaden zu nehmen. Ein hoher AC-Wert stellt natürlich auch im Nahkampf gute Dienste, wenn Sie gegen mehr als ein Monster gleichzeitig kämpfen müssen. Ein hoher AC-Wert ist damit wichtiger als großer Waffenschaden oder gute Trefferchance. Verzichten Sie lieber auf Zweihandwaffen wie Äxte, große Kriegshämmer, Stäbe oder Zweihandschwerter (Schwerter mit mehr als 16 Grundschaden sind Zweihänder) und benutzen Sie eine Einhandwaffe mit Schild. Ebenso wichtig wie ein hoher AC sind die Widerstandswerte gegen Magie, Feuer und Blitze. Eine völlige Immunität läßt sich zwar nicht erreichen, aber der genommene Schaden läßt sich zumindest auf ein Viertel reduzieren. Wann immer Sie einen Gegenstand mit besonders hohen Bonuspunkten auf Resistenzwerte finden, heben Sie ihn auf. Wenn Sie dann einige Level tiefer auf Monster stoßen, die primär mit dieser Magie-Art angreifen, sind

Eine frühe Quest ist der vergiftete Brunnen. Verpassen Sie nicht den Mauerspalt im Dungeon.



Bevor man gegen starke Monster antritt, sollte man sich einen Fluchtweg schaffen.

Das Tavernenschild findet man in Nähe der Treppe zu Level 5. Natürlich bringt man es nicht dem Monster, sondern dem Wirt im Dorf.

Sie schon gewappnet. Am besten sind natürlich „Jade"- oder „Obsidian"-Gegenstände, die Ihnen gleich Resistenzen gegen alles verleihen. Trotzdem sollte man immer gegen Fernkämpfer Haken schlagen und so den meisten Geschossen entgehen. Auch wenn es für den Krieger nicht die enorme Wichtigkeit hat, ist die Benutzung der Shift-Taste ratsam. Gerade wenn eine schmale Stelle, wie eine Tür oder ein Durchgang, in der Nähe ist, so daß die Monster gezwungen sind, nacheinander anzugreifen, macht es Sinn, diesen strategischen Punkt zu verteidigen. Hierzu stellt man sich genau ein Feld hinter den Durchgang, womit das erste Monster und nicht man selbst den Weg blockiert. Die Shift-Taste wird gedrückt gehalten und möglichst schnell mit dem Mauszeiger auf dem Durchgang die linke Maustaste geklickt. Mit dieser Taktik lassen sich auch viele starke Nahkämpfer bequem und sicher besiegen. Als Krieger sollte man sich neben der normalen Kampfausrüstung eine gesonderte Ausrüstung zum Erlernen von Zaubersprüchen zulegen, wie unter Zauberbücher beschrieben.

Die Jägerin

Wer glaubt, die Jägerin wäre nur eine Mischklasse zwischen Krieger und Zauberer, täuscht sich gewaltig. Im Umgang mit Nahkampfwaffen ist die Jägerin kein bißchen schneller als der Zauberer, und mit Zaubersprüchen stellt sie sich ähnlich tölpelhaft an wie der Krieger. Dafür ist sie die Meisterin im Umgang mit dem Bogen. Auch



Um die Rüstung „Valor" zu bekommen, müssen Sie drei Bloodstones finden und an diesen Altären einsetzen, womit sich die Wand öffnet.

EIGENSCHAFTSWERTE UND ERFAHRUNGSSTUFEN

Alle paar tausend, später Millionen Erfahrungspunkte gewinnt der Held eine Erfahrungsstufe und darf jämmerliche fünf Punkte auf seine Eigenschaften verteilen. Welche Eigenschaft soll man wohl als erstes steigern?

Stärke ermöglicht das Tragen schwerer Ausrüstungsgegenstände, die mehr Schaden anrichten und höhere Rüstungsklassen bieten. Außerdem wird durch alle drei Stärkepunkte der Waffenschaden um einen Punkt erhöht.

Magie erlaubt die Verwendung komplizierter Bücher und damit auch der beinhalteten Zaubersprüche. Außerdem erhöht sich mit dem Magiewert auch das maximale Mana. Zauber erhalten pro zusätzlichem Magiepunkt zwei, Krieger und Jägerinnen nur ein Mana.

Mit hoher **Geschicklichkeit** steigt automatisch die Rüstungsklasse und die Trefferchance an. Nebenbei lassen sich auch größere Bogen verwenden, die mehr Schaden anrichten.

Vitalität beeinflußt nur die Lebenskraft. Krieger und Jägerinnen bekommen pro Vitalitätspunkt zwei, Zauberer nur einen Lebenspunkt.

Krieger sollten daher hauptsächlich ihre Stärke und nur nebenbei Geschicklichkeit, Vitalität und Magie steigern. Jägerinnen haben den größten Vorteil durch hohe Geschicklichkeitswerte, dicht gefolgt von Stärke und dann erst Magie. Zauberer hingegen können Geschicklichkeit getrost ignorieren, Stärke nur für schwere Rüstungen und primär ihren Magiewert anheben. Vitalität ist eigentlich nur für Krieger und ein bißchen auch für Jägerinnen wichtig. Mit dem Zauberspruch „Mana Shield" machen Zauberer effektiv ihr Mana zur Lebenskraft, wodurch hohe Vitalität überflüssig ist.

ZAUBERBÜCHER UND MAGISCHE AUSRÜSTUNG

Spezielle Ausrüstungsgegenstände erhöhen auch Attribute. Besonders Zauberbücher haben einen ständig steigenden benötigten Magiewert, um sie anzuwenden und ins Spruchbuch zu übertragen. Nachdem der Zauber dadurch nicht nur einmalig erlernt, sondern auch nachträglich verbessert wird - d. h. die Manakosten verringern sich, während die Schadenshöhe steigt - sollten möglichst viele Bücher auch des gleichen Typs benutzt werden. Maximale Grundvoraussetzung ist übrigens ein Wert von 255 in „Magic", und sämtliche Sprüche lassen sich bis Stufe 15 ausbauen. Ein Wert von 255 ist nicht ohne magische Gegenstände erreichbar. Sollte man aber einen Spruch mit hohen Magic-Anforderungen erlernen und anschließend diese Anforderungen nicht mehr erfüllen, kann man den Zauber trotzdem noch in der verbesserten Form ausführen. Es wird also eine spezielle Zauberbuch-Lernausrüstung benötigt, die hauptsächlich den Magiewert steigert. Amulett, Zauberstäbe und Ringe tragen bestenfalls den Beinamen „of Wizardry" und erhöhen Magie um bis zu 30 Punkte. Helm, Rüstung, Schild und einhändige Waffen können immer noch „of Sorcery" sein und Magie mit bis zu 20 Punkten unterstützen. Mit so einer Ausrüstung können auch Krieger und Jägerinnen akzeptable Spruchstufen erreichen. In den unteren Stufen macht es sogar für den Zauberer Sinn, sich so eine Ausrüstung zuzulegen. Diese Gegenstände müssen nicht mitgetragen werden, sondern man läßt sie am besten bei der Hexe oder am Brunnen liegen.

Auf einen Blick:
- Multiplayer
- Funktionstasten
- Der Gürtel
- Stärken und Schwächen
- Die Shrines

hier macht es wenig Sinn, Schwächen auszubügeln, da diese Versuche sowieso zum Scheitern verurteilt sind. Nur die Stärke muß so weit gesteigert werden, daß sämtliche Rüstungen auch getragen werden können. Besonders nützlich sind hier natürlich auch magische Gegenstände, die nur die Stärke erhöhen. Mit einem einzigen „Ring of the Titans" können bis zu 30 Punkte gewonnen werden! Hauptaugenmerk der Jägerin sollte in jedem Fall Trefferchance, Schaden und Geschwindigkeit des Bogens bleiben. Mit einem „Bow of Haste" wird die Schnelligkeit fast nicht mehr durch das Spielmaximum limitiert, sondern durch die Klickgeschwindigkeit. Nahkämpfer lassen sich so effektiv vom Hals halten. Um kein Problem mit feindlichen Bogenschützen oder Zauberern zu bekommen, muß allerdings auch die Jägerin früher oder später ihren AC-Wert und ihre Resistenzen mit guten Rüstungen, Ringen und Amuletten verstärken. Ähnlich wie der Krieger sollte auch die Jägerin gegen Fernkämpfer ihren Standort immer ein bißchen verändern, dann ein paar Pfeile abschießen und wieder ein bis zwei Felder weitergehen und so den meisten Geschossen ausweichen. Besonders Jägerinnen sollten von der Shift-Taste ständig Gebrauch machen. Sollte es nämlich einmal passieren, daß man aus Versehen neben das Ziel klickt, läuft man nicht gleich neben das Monster, sondern schießt



Die Blutbrunnen erhöhen die Lebenskraft mit jedem Klick um einen Punkt.



Ähnlich wie die Blutbrunnen bringen diese reinen Quellen verbrauchtes Mana zurück.

MULTIPLAYER

Der Mehrspieler-Modus unterscheidet sich enorm. Zum einen bekommt man nur zwei Quests, nämlich den „Butcher" und den „Skeleton King", zum anderen stehen für mindestens Level 20-Charaktere der „Nightmare"- und für mindestens Level 30-Charaktere der „Hell"-Modus zur Auswahl. In höheren Schwierigkeitsgraden sind alle Monster in jeder Beziehung stärker und werfen auch in den Dungeon-Leveln ordentlich Erfahrungspunkte ab. Am besten begibt man sich nicht sofort in ein Battlenet-Spiel, sondern übt erst ohne menschliche Mitspieler alleine. Wenn man sich entschließt, einem Battlenet-Spiel beizutreten, sollte man auf möglichst große grüne Balken achten, die eine gute Transferrate anzeigen. In Spiele mit roten Balken sollte man überhaupt nicht einsteigen. Mit anderen Spielern in einem Dungeon immer auf Zauberer aufpassen, da sie mit ihren Sprüchen oft unabsichtlich neben den Monstern leider auch ihre Freunde töten. Zum Glück braucht man keine Angst zu haben, daß einem Gegenstände durch heimtückische Mörder geklaut werden. Sollte Sie nämlich ein anderer Held töten, behalten Sie Ihre gesamte Ausrüstung. Führt jedoch ein Monster den letzten Schlag... Mittlerweile gibt es eine ganze Reihe Cheat-Programme für Diablo, die den Spielspaß ordentlich ruinieren. Bitte verwenden Sie keine Cheats und spielen Sie nicht mit Cheatern im Netz. Wenn Sie einen Charakter über Level 44 oder höher sehen, können Sie im Normalfall davon ausgehen, daß er gecheatet hat. Level 50 ist übrigens das Maximum.



In der Hölle warten nicht nur die stärksten Gegner, sondern auch wertvollsten Schätze. Hier eine gut ausgestattete Waffenkammer.

FUNKTIONSTASTEN

Auch wenn sich über „S" schnell alle Zaubersprüche aufrufen und auswählen lassen, hat man in den meisten Fällen nicht einmal so viel Zeit. Es bietet sich also an, die Funktionstasten F5-F8 mit den vier wichtigsten Sprüchen zu belegen. Krieger und Jägerinnen werden hier den Heilspruch, „Townportal", später auch „Chain Lightning", „Flash" oder „Phase" auf Funktionstaste legen. Dabei ist es völlig egal, ob man den Zauber schon mittels Buch erlernt oder nur auf Spruchrollen im Rucksack trägt. Es bietet sich an, immer die gleichen Zauber über die Funktionstasten anzuwählen, so daß man sich schnell daran gewöhnt. Beim Zauberer ist das am Anfang „Firebolt", „Charged Bolt", „Holy Bolt" und „Lightning". Später sind jedoch „Fireball", „Mana Shield", „Chain Lightning" und „Teleport" an Nützlichkeit nicht zu übertreffen. Besonders Feuerball entwickelt gegen Ende ein tödliches Schadenspotential. Weit über 600 Punkte Schaden können mit einem einzigen Feuerball angerichtet werden.



DER GÜRTEL

Je nach Art des Helden ist der Gürtel mit Heil-, Mana- oder Rejuvenationstränken zu füllen. Krieger und Jägerinnen benötigen eigentlich nur Heiltränke, da ihre Fähigkeiten, Zaubersprüche einzusetzen, sowieso nicht mit Bogen oder Schwert konkurrieren können. Sobald der Zauberer den extrem wichtigen Spruch „Mana Shield" erlernt hat, benötigt er nur noch Mana-Tränke. Ansonsten legt man am besten immer an gleicher Position Mana- bzw. Heiltränke ab. In den unteren Erfahrungsstufen können Sie hierbei auf die kleinen, billigeren Tränke zurückgreifen, die oftmals die gleiche Wirkung erzielen. Später sind die großen Tränke ratsam, da man sich auf die Wirkung hundertprozentig verlassen kann und diese Geldbeträge kaum eine Rolle spielen. Spruchrollen legt man am besten nicht in den Gürtel, es sei denn, man will sie in den nächsten Minuten einsetzen. Die Wirkung eines Spruchrollenzaubers ist dabei so groß wie der bereits erlernte Zauber, mindestens jedoch Level 1. So entfalten auch Spruchrollen bessere Wirkungen in der Hand erfahrener Magier.



STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Held	Krieger	Jägerin	Zauberer
Nahkampf	++	—	-
Fernkampf	—	++	++
Flexibilität	—	-	++
Steuerung	leicht	mittel	schwer
Nahkampfwaffen	++	-	-
Bogen	-	++	-
Zauberei	-	-	++
optim. Helligkeit	egal	+40%-60%	+20%-60%
Max.-Stärke	250	55	45
Max.-Geschicklichkeit	60	250	85
Max.-Magie	50	70	250
Max.-Vitalität	100	80	80

DIE SHRINES

Sollten Sie hier einen „Shrine" nicht finden, so hat er mehr schlechte als gute Auswirkungen oder nur schlechte. Jeder nützliche „Shrine" ist hier aufgelistet. Einen „Goatshrine" sollte man nie verwenden, da zufällig ausgewählt wird, was passiert. Gleiches gilt auch für einen „Cauldron".

Shrine	Auswirkung
Spiritual	mehr Geld
Magical	Mana Shield
Hidden	ein Gegenstand Durability +10, anderer -10
Creepy	Stärke + 1-5
Quiet	Vitalität + 1-5
Abandoned	Gewandheit +1-5
Eldritch	Mana- und Heil- werden zu Rejuvenationstränken
Secluded	ganze Karte erkundet
Glimmering	alle Gegenstände automatisch identifiziert

trotzdem einen Pfeil ab. Außerdem lassen sich so auch Monsterhorden außerhalb des sichtbaren Bildschirms bekämpfen. In Diablo werden Geschosse auch am anderen Ende des Dungeons berechnet, wenn es sein muß. Es spricht also nichts dagegen, blind lange Gänge hinabzufeuern. Jeder Treffer wird mit dem Schrei eines Monsters belohnt. Eventuell kann man so schon vorher feststellen, um welche Spezies es sich handelt. Strategische Punkte, gemeint sind schmale Durchgänge oder Türen, geben auch der Jägerin einen Vorteil, falls sie richtig eingesetzt werden. Anders als der Krieger sollte die Jägerin mehr Abstand zu der Engstelle halten und mit gedrückter Shift-Taste auf die Stelle feuern. Optimal sind natürlich Gitter mit Türen. Es lohnt sich sogar, Monster zu diesen Stellen zu locken und ihnen die Tür quasi vor der Nase zu schließen. In den tieferen Leveln trifft man jedoch auf etliche Bösewichter, die auch Türen öffnen können. Der Skeleton King ist der erste mit dieser Fähigkeit. Sämtliche Monster müssen so entweder mehrfach die Richtung ändern oder längs durch den Pfeilhagel laufen, was sie sicherlich nicht überleben. Da die Jägerin eigentlich immer auf Entfernung arbeitet, sollte man auch auf den Lichtradius Wert legen. Maximal sind hier 60% möglich, die sich mit zwei magischen Gegenständen erreichen lassen. Ein Gegenstand „of Radiance" (+40%) reicht aber normalerweise aus. Ebenso wie für den Krieger ist auch für die Jägerin eine Magie-Ausrüstung empfehlenswert.

Auf einen Blick:
- Magier
- Magische Gegenstände

„Murky Pools" verleihen dem Charakter, ähnlich dem Zauber, die Fähigkeit Infravision.



Eins nach dem anderen: So lassen sich auch größere Monstermassen bequem besiegen.

Magier

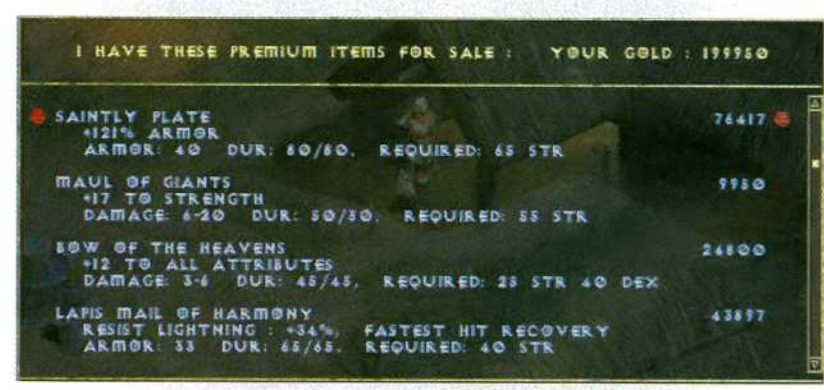
Der Magier ist dank seiner über 20 Zaubersprüche, die er meisterhaft erlernen kann, der flexibelste Charakter überhaupt. Durch seine schlechte Stärke kann er jedoch meist nicht alle Rüstungen verwenden. Wodurch der Zauberer sogar noch mehr als die Jägerin Nahkämpfe vermeiden und Rudel von Bogenschützen sehr vorsichtig angehen sollte. Ähnlich wie bei der Jägerin bewirken jedoch magische Gegenstände, mit denen die Stärke gesteigert wird, wahre Wunder. So können nach langem Training und mit vielen Stärkebonus-Gegenständen auch Zauberer einen schweren Plattenpanzer tragen und hohe Rüstungsklassen erreichen.
Ebenso bieten massive Resistenzen gegen Magie, Feuer und Blitz zusätzliche Sicherheit, machen aber nicht zwangsläufig den mächtigen Zauberer aus. Ähnlich wie die anderen Klassen sollte auch der Zauberer versuchen, seine Stärken auszubauen, nämlich möglichst viele Zauber möglichst gut zu beherrschen. Abgesehen davon ist noch Mana und damit Magie extrem wichtig. Ein Zauberer ohne Mana ist so tot wie ein Krieger ohne Lebenskraft. Abhängig von den bereits erlernten Sprüchen muß der Zauberer seine Strategie planen. Einige Zauber sind wahre Massenvernichtungswaffen, die sich am effektivsten auf große Ansammlungen von Monstern einsetzen



In den Höhlen werden Wände leider nicht mehr transparent und wertvolle Gegenstände könnte man leicht übersehen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Bis zu sieben Gegenstände können gleichzeitig von einem Helden getragen werden, die seine Fähigkeiten eventuell extrem verstärken. Herkömmliche Gegenstände haben kaum eine Auswirkung, gerade im späteren Spiel erlangen Helden durch mächtige magische Ausrüstung enorme Stärke. Magische Gegenstände gehören wie gewöhnliche immer einer bestimmten Art an. Ringe und Amulette unterteilen sich nicht weiter, schon bei den Schilden wurden jedoch alle Kategorien zwischen dem kleinen Buckelschild und dem Turmschild berücksichtigt. Durch die Grundart der Waffe oder Rüstung wird die Basis-AC oder der Basis-Schaden gegeben. Eine „Full Plate" wird immer einen höheren Basis-AC-Wert haben, als eine „Breast Plate".
Interessant wird es jedoch erst durch die magische Seite der Ausrüstung. Magische Gegenstände treten immer im Stil von „magische Besonderheit" - Gegenstandsart - „magische Besonderheit" auf. Jeder magische Gegenstand, Ringe und Amulette eingeschlossen, kann also nur zwei unterschiedliche Zusatzeffekte haben. Als erste magische Besonderheit gibt es zum Beispiel verschiedene Materialien, die Resistenzwerte steigern. Besonders gut sind „Obsidian"- und „Emerald"-Gegenstände, da sie gleich alle Resistenzen um bis zu 40% oder mehr erhöhen. Mit nur zwei dieser Gegenstände ist man schon am Resistenzmaximum (75%) angelangt. Alternativ kann der erste Effekt auch einfach die Basiswerte der Ausrüstung verbessern. Ein „Kings-", „Lords-" oder „Masters-"Gegenstand erhöht sowohl die Trefferchance als auch das Schadenspotential einer Waffe beträchtlich. Parallel dazu sind Rüstungen und Schilde „Blessed", „Saintly" oder sogar „Awesome" und erhöhen die Basis-AC teilweise um über 100%. Zauberstäbe können auch das Attribut „Angels", eventuell sogar „Arch-Angels-" enthalten und erhöhen so die Zauberspruchlevel um eine bzw. zwei Stufen.



Als zweite magische Besonderheit, sozusagen als Appendix, steht ein weiterer Effekt zur Verfügung, der zum Beispiel Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität, Magie oder alles auf einmal erhöht. Überaus begehrt ist hierbei natürlich „of the Heavens" oder „of the Zodiac", die alle Attribute um 10-15 bzw. 16-20 steigern. Alternativ dazu gibt es bei Waffen auch den „Blood"- und „Vampire"-Effekt, der dem Opfer Lebenskraft bzw. Mana entzieht und dem Helden zukommen läßt. Mit „of the Bear" wird der Gegner ein Feld nach hinten gedrängt. Dieser Effekt ist gegen Nahkämpfer sehr nützlich, aber feindlichen Bogenschützen gibt man hier eine neue Chance. Eine Waffe „of Speed", oder noch besser „of Haste", ermöglicht den bis zu doppelt so schnellen Einsatz, was gerade bei vielen Gegnern gleichzeitig eine hervorragende Wirkung erzielt. Außerdem ist die Chance, den ersten Schlag zu landen, natürlich größer, wodurch der Gegner erst mal seine Balance verliert und auch den zweiten, dritten und schließlich letzten Schlag hinnehmen muß. Sämtliche Waffen verursachen teilweise bis zu 2-20 Punkte Extraschaden durch Blitz oder Feuer, wie beispielsweise ein „Sword of Lightning". Rüstungen können diesen negativen Effekt mit „of Balance" oder noch besser „of Harmony" aufheben. Sobald man so einen Gegenstand besitzt, kann man auch gegen mehrere Gegner auf einmal antreten, ohne fürchten zu müssen, nur noch von einem eingesteckten Treffer zum nächsten zu taumeln. Letztendlich stehen noch Tiernamen zur Verfügung, die Lebenskraft erheblich steigern können. Ebenfalls ganz nett ist der „of Ages"-Effekt, der den Gegenstand unzerstörbar und jede Reparatur überflüssig macht.

Auf einen Blick:
- Unique Items
- Besonderheit und Auswirkung

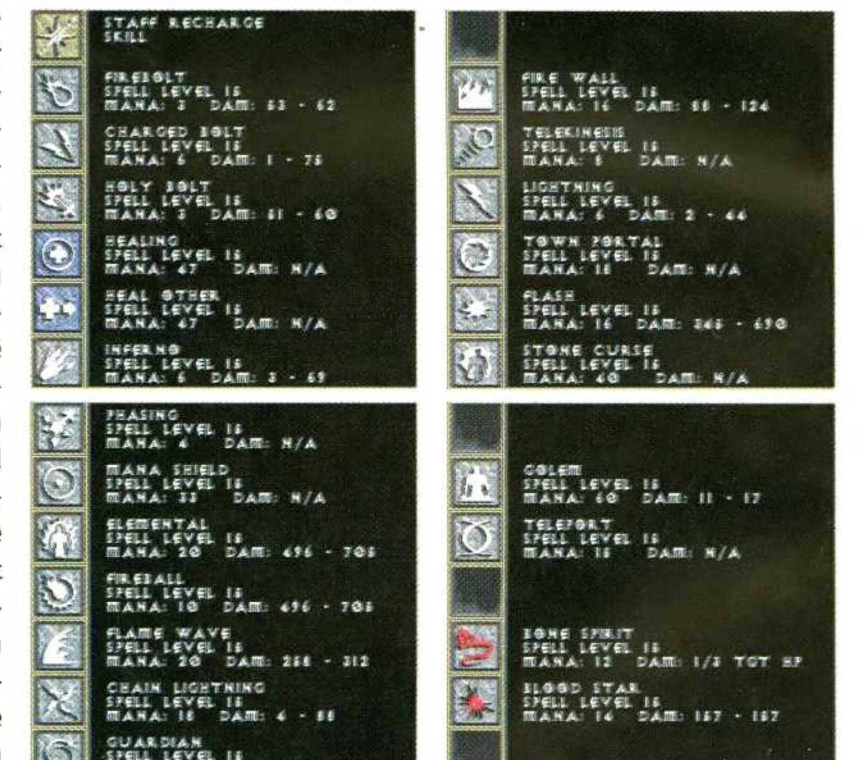
BESONDERHEIT UND AUSWIRKUNG

1. Besonderheit	Wirkung
Saintly	Armor Class +
Awesome	Armor Class ++
Holy	Armor Class +++
Ruby	Resist Fire bis +60%
Saphire	Resist Lightning bis +60%
Diamond	Resist Magic bis +60%
Jade	Resist all +21%-30%
Obsidian	Resist all +31%-40%
Emerald	Resist all +41%-50%
Angels	Spells +1 Levels
Arch-Angels	Spells +2 Levels
Knights	To Hit & Damage +
Kings	To Hit & Damage ++
Masters	To Hit & Damage +++

2. Besonderheit	Wirkung
of Sorcery	Magic bis +20
of Wizardry	Magic bis +30
of Giants	Strength bis +20
of Titans	Strength bis +30
of Precision	Dexterity bis +20
of Perfection	Dexterity bis +30
of the Stars	alle Attribute bis +11
of the Heavens	alle Attribute bis +15
of the Zodiac	alle Attribute bis +20
of Balance	Faster Hit Recovery
of Harmony	Fastest Hit Recovery
of Speed	Fast Attack
of Haste	Fastest Attack
of the Ages	Indestructable

lassen. Dazu muß sich der Zauberer allerdings erst in der Mitte oder am Rand eines solchen Rudels, möglichst in einem großen Raum befinden. Zu den Zaubern gehören am Anfang „Charged Bolt", später verwendet man „Chain Lightning" oder „Flame Wave". Um sich gefahrlos in die Mitte einer Monsterhorde zu begeben, leistet der „Teleport"-Zauber gute Dienste. Er stellt auch einen hervorragenden Fluchtweg dar. Ähnlich wie die Jägerin kann natürlich auch der Zauberer Gitter taktisch einsetzen. Allerdings erledigt er dann nicht die Monster langsam mit „Fire Bolt" oder „Lightning", sondern zaubert einfach einen „Flame Wall" vor das Gitter. Die Monster sind zu dämlich, Abstand zu halten und laufen nacheinander in die tödlichen Flammen. Sobald der „Mana Shield"-Zauber erlernt wurde, sollte man ihn immer einsetzen. Hochstufige Magier können so unglaublich viel Schaden einstecken, ohne gleich das Zeitliche zu segnen. Alternativ zu einer hohen Rüstungsklasse, die der Magier nur sehr schwer erlangt, ist ein magischer Gegenstand „of Harmony" geradezu Pflicht. In tieferen Ebenen der Hölle und vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden bei Mehrspieler-Charakteren besitzen viele Monster Resistenzen und sogar Immunitäten. Abgesehen von Diablo selbst ist kein Monster gleichzeitig gegen Blitze und Feuer, die Hauptfernwaffen des Magiers, immun. Neue Monstertypen sollte man also immer vorsichtig angehen, bis man über die Immunitäten Bescheid weiß. Resistenzen kann man weitgehend ignorieren, wenn die Spruchstufen hoch genug erlernt wurden. Schließlich kann ein einziger Feuerball unter perfekten Umständen über 900 Schadenspunkte anrichten! Egal wie lange man sucht, im Spruchbuch bleiben in Level 2 eine und in Level 4 drei Lücken, in denen die Zauber „Identify", „Nova", „Apocalypse" und „Infravision" stehen könnten.

Alexander Geltenpoth ■

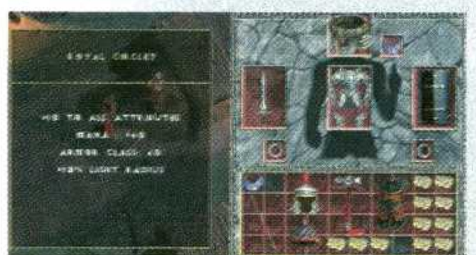


Alle erlernbaren Zauber: In Level 2 und Level 4 bleiben Lücken für „Identify", „Infravision", „Nova" und „Apocalypse". Nur mit Spruchrollen oder Stäben lassen sich diese Sprüche einsetzen.



UNIQUE ITEMS

Ähnlich wie die magischen Gegenstände weisen „Unique Items", also einzigartige Gegenstände, Effekte auf, die denen der „nur" magischen Ausrüstung oftmals gleichen. Allerdings sind die „Unique Items" nicht an die strenge Limitierung auf zwei Spezialauswirkungen gebunden, sondern können zahlreiche Sondereffekte haben. Teilweise treten typische Waffen-Sondereffekte sogar bei Rüstungen, Ringen oder Amuletten auf und umgekehrt. Leider besitzen „Unique Items" oftmals nicht nur Vor-, sondern auch Nachteile bzw. die Vorteile sind nicht so gut wie bei äquivalenten magischen Gegenständen. Von wenigen Ausnahmen abgesehen ist es somit ratsam, nur die magischen Gegenstände zu verwenden.





Kurz vor dem Finale gegen Diablo darf man Erzbischof Lazarus und sein Gefolge für seine Gemeinheiten bestrafen.



Auf einen Blick:

Allierten Missionen:
- Mission 12
- Mission 13
- Mission 14

Im letzten Teil unserer C&C-Lösung bringen wir für Sie die Sache zu Ende. Auf dem Programm stehen nun die Mammut-Missionen 12, 13 und 14 von beiden Seiten. Egal, ob Sie mit Stalin zur Weltherrschaft streben oder die rote Klaue von dieser Erde entfernen wollen, hier finden Sie die richtige Strategie für Ihre Bemühungen.



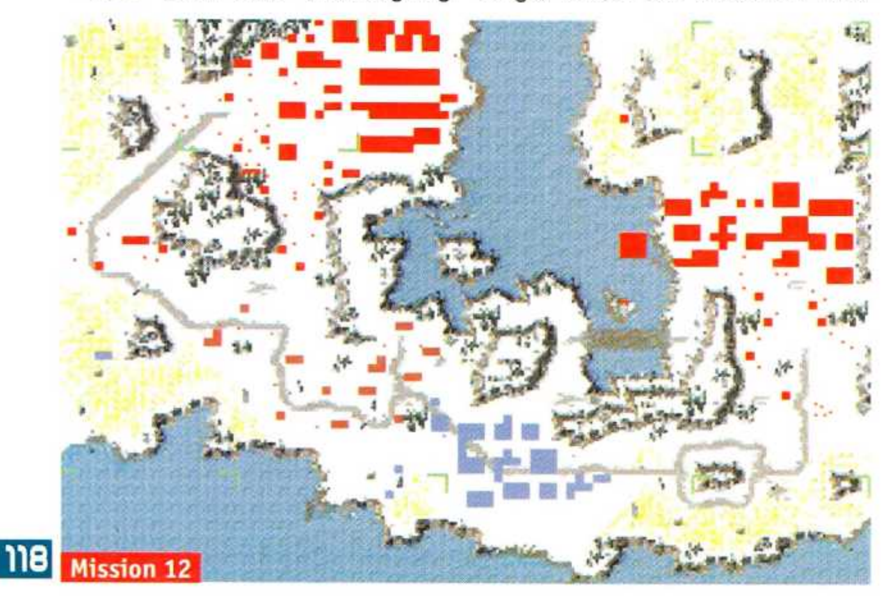
C & C ALARMSTUFE ROT

Die Alliierten Missionen



Mission 12

Diese Mission ist an sich eine Beleidigung für den mittlerweile doch schon sehr versierten Feldherrn, da sie in keiner Weise herausfordernd ist. Sie werden beim Aufbau Ihrer Basis nur ein wenig belästigt; bauen Sie Kanonen- und getarnte Bunker an den West- und Ost-Enden Ihres Camps, die Sie mit Rak-Zeros und einigen Flaks verstärken. Sobald Ihr Satellit aktiv ist, sehen Sie die beiden Sowjet-Camps: eines im NW und eines im NO. Letzteres verfügt nicht mal über eine Fahrzeugfabrik; es sind dort lediglich einige Teslas und Flammentürme auszuschalten. Das Camp im NW wird lahmgelegt, indem der Bauhof und die Fabriken und anschließend die Teslas und Flammentürme zerstört werden. Mit einer starken Hubschrauberschwadron sind das alles keine schwierigen Aufgaben. Anschließend befreien Sie die Gegend noch von den Tanks, so daß Ihre BMTs ungehindert jeweils fünf Invasoren zu den Tech-Centern bringen können. Rein mit ihnen, den einzigen Eisernen Vorhang (im NW) durch Panzer oder Chopper zerstört und fertig.


Mission 12

Mission 13

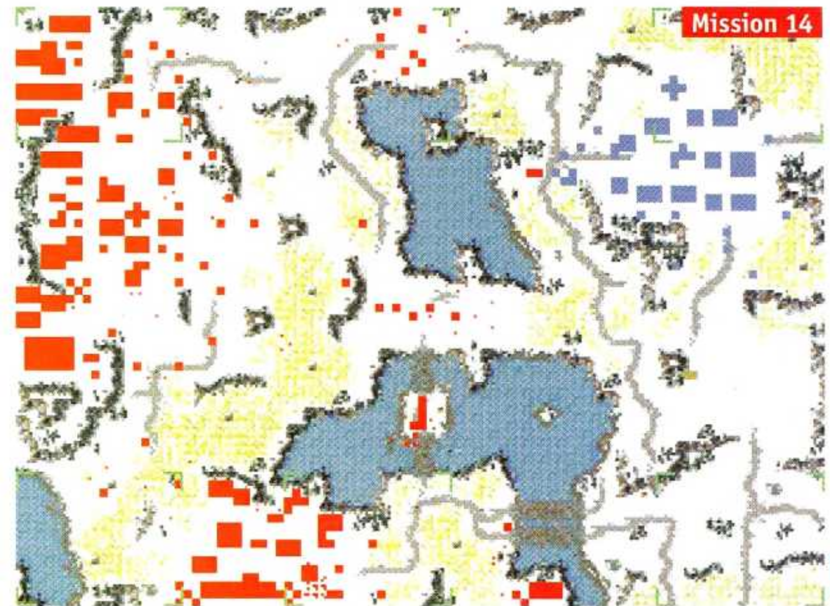
Nach der Einnahme der Tech-Zentren müssen nun diverse Computer-Terminals gesprengt werden. Sie haben wieder nur begrenzt Zeit, diesen Auftrag auszuführen. Ihre beiden Trupps sind zunächst voneinander getrennt. Beginnen wir mit dem nördlichen: Gleich bei der Startposition befindet sich ein Terminal, das einen Flammenturm sprengt, der Ihnen sonst das Vorankommen sehr erschwert hätte. Achten Sie also darauf, SÄMTLICHE Terminals, an

Mission 13

denen Sie vorbeikommen, von einem Invasor „bearbeiten" zu lassen. Der jeweilige Erfolg wird Ihnen rechts oben im Bild angezeigt. Ansonsten gibt es nicht viel zu sagen: Arbeiten Sie sich langsam voran, lassen Sie Ihre Soldaten immer wieder heilen und schicken Sie Ihren Spion voraus, damit Sie den notwendigen Überblick erhalten. Die Panzer und V2-Raketen, die Sie entdecken, stehen nur herum und sind harmlos. Der letzte Raum im SO ist etwas problematisch, da er von einem starken Trupp Grenadiere und Flammenwerfer sowie einem (schwachen) Einzelkämpfer gesichert wird. Sie haben zwei Möglichkeiten: Schicken Sie zwei Soldaten sehr vorsichtig hinein, damit diese den Hund erledigen, der die Konsole rechts oben im Raum bewacht. Wird hier anschließend ein Invasor tätig, richten sich die Flammentürme im Süden des Raumes gegen die eigene Truppe. Oder: Sie teilen Ihre Truppe auf und senden zwei Soldaten weiter nach rechts, wo schließlich der letzte Computer steht. Die beiden erschießen dort den Bewacher, und ein Invasor, der dicht gefolgt ist, erledigt seine Arbeit. Die Truppen in dem Raum vorher lassen Sie „auflaufen", indem Sie die restlichen Schützen gut in dem Korridor nördlich postieren. Achten Sie auch auf den Raum, in dem die vielen V2 stehen: Auch der Flammenturm dort läßt sich umprogrammieren. Weiter im Osten ist ein weiterer Terminal, der andere Flammentürme deaktiviert, ganz im Osten schließlich auch einer der zu sprengenden Terminals. Gehen Sie vorsichtig, aber dennoch zügig vor, dann ist die Zeit durchaus ausreichend.

Mission 14

Anstatt Sie ordentlich auszustatten, schickt man Sie alleine mit Tanja und zwei Dieben zur letzten Schlacht. Natürlich sind die heranstürmenden Infanteristen für die Einzelkämpferin kein Problem; Sie müssen nur darauf achten, daß Ihre Diebe keinen Schaden nehmen. Wenn Tanja zu weit nach Norden geht, wird Sie von Flammentürmen getötet; zu weit nach Westen bedeutet ebenfalls den vorzeitigen Tod. Die Lösung liegt in der Mitte: Etwas nordwestlich des Ausgangspunkts gibt es einen Weg in das nördliche Camp des Feindes. Sobald Tanja dort die Wachen eliminiert hat, können Sie vorsichtig die Diebe nachkommen lassen. Schalten Sie mit Tanja wirklich nur die Infanteristen aus und lassen Sie die Gebäude in Ruhe, da der Feind nach der Zerstörung einiger Einrichtungen sofort alle Gebäude verkauft und die dadurch frei werdenden Einheiten auf Tanja und die Diebe losgehen. Sobald die Diebe die Silos im NO des Camps geplündert haben, erhalten Sie Verstärkung, die weit oben im NO eintrifft. Setzen Sie die Truppe sofort in Marsch nach Süden, um Tanja zu verstärken. Sobald Sie Ihren Bauhof bauen oder das Areal des Feindcamps mit den neuen Truppen betreten, packt der Feind ein, was jetzt nicht mehr so aufregend ist, da ja einige Tanks und Rangers zur Verfügung stehen. Zumindest im Testspiel gelang es nicht, den Bauhof zu erobern, da der Feind, wie gesagt, sofort zusammenpackt, sobald Sie ihm zu nahe kommen. So, nun gilt es, das Camp nach N, NW, W, SW und S





Auf einen Blick:

Sowjets Missionen:
- **Mission 12**

abzusichern, und zwar mit allem, was gut und teuer ist. Sie werden fortwährend von Helis, Mammuts, ARI und Infanterie angegriffen; hin und wieder erscheinen auch Yaks und MIGs. Sobald Ihr Spionagesatellit aktiv ist, sehen Sie, woher der Feind kommt: aus SW und NW. Das Camp im SW ist das schwächere, weshalb Sie sich entschließen sollten, zunächst dort für Ruhe zu sorgen. Natürlich gelingt das wieder am ehesten mit einem starken Geschwader Ihrer Chopper, die zunächst die wichtigeren Einrichtungen zerstören. Wieder passiert es, daß der Feind recht bald resigniert und alles zusammenpackt. Nun stürmt alles, was im SW-Lager gebaut wurde, gegen Ihre Befestigungen. Seien Sie also wachsam und starten Sie Ihre Offensive gegen dieses Camp erst, wenn Sie genügend Bunker aller Art gebaut haben. Sobald dies erledigt ist, stehen Ihnen auch wieder genügend Mineralien zum Abbau zur Verfügung. Sichern Sie den Flußübergang im SW mit einigen Panzern, die von einem Dutzend Rak-Zeros gegen Luftangriffe geschützt werden.



Wenn Sie in der 14. Mission der Alliierten eine Chronosphäre bauen, wird der Feind ungeachtet aller Hindernisse zunächst diese attackieren. Denken Sie also an ausreichende Abwehreinrichtungen.

Der Rest ist reine Routine: allein mit Ihren Choppern reiben Sie den Feind Einheit für Einheit, Gebäude für Gebäude auf. Da hilft ihm sein Eiserner Vorhang auch nichts mehr, weshalb er ihn während des Testspiels kein einziges Mal einsetzte. Ihnen geht es mit Ihrer Chronosphäre wahrscheinlich ebenso.

Die Sowjet-Missionen

Mission 12

Achten Sie auch hier zu Beginn darauf, nicht allzu viele Einheiten während der anfänglichen Auseinandersetzungen zu verlieren. Bauen Sie dann Ihren Stützpunkt so aus, daß Sie ihn gut nach Süden und Südosten hin verteidigen können. Von SO kommen immer wieder Hubschrauber, weshalb FlaRaks dort am besten postiert werden. Wenn Sie über einige Mammuts und V2 verfügen, sollten Sie diese direkt nach Süden schicken, um die Brücke dort zu erobern. Etwas westlich davon befindet sich ein einfach zu eroberndes Tech-Center des Feindes, das Ihnen einen gewaltigen Vorteil bringt: Es steht der Aufklärungssatellit zur Verfügung! Sobald Sie dies erreicht haben, können Sie Ihr Radar getrost verkaufen. Dehnen Sie Ihren Verteidigungsring, der vorwiegend aus Mammuts und V2 bestehen sollte, langsam aber stetig nach SO aus. Fallschirmjäger nutzen Sie zur eigenen Verstärkung, da der Feind immer große Abteilungen von Rak-Zeros entsendet. Bevor Sie das Camp im SO nehmen, sollten Sie ein starkes MIG-Geschwader gebaut haben, da ein Schlachtkreuzer direkt vor der Küste liegt und alles beschießt, was in die Nähe des Camps kommt. Ist dieser versenkt, erobern Sie das Camp,



Das kommt davon! Bedrängen Sie das Camp im SW zu sehr, verkauft der Gegner alle Gebäude und marschiert auf Sie los.

wobei es sicher nicht schlecht wäre, neben dem Bauhof auch den Schattengenerator einzunehmen. Als nächstes besetzen Sie den Hafen: Nun können Sie Schlachtkreuzer bauen! Zwei davon reichen, um alles, was sich auf der Insel befindet, in die Vergessenheit zu bomben. Achten Sie aber darauf, nur die Randbereiche (also Kraftwerke und dergl.) von den Kreuzern bearbeiten zu lassen, da diese sehr ungenau schießen und schnell das eigentliche Missionsziel zerstören. Die Feinarbeit mit den Bunkern, der Flak und den anderen Truppen in der Nähe der Ziele überlassen Sie den MIGs, die punktgenau schießen können. Zuvor beseitigen Sie jedoch mit einigen Yaks die zahlreichen Rak-Zeros und mit den MIGs und/oder den Kreuzern die Reste der feindlichen Marine. Sobald die Insel sauber ist, befördern Sie drei Ingenieure hinüber und schießen, sehr behutsam, die drei Tech-Center sturmreif. Ab dem Moment, in dem ein Ingenieur das erste betritt, läuft wieder die Zeit. Deshalb sollten die Ings schon während der Beschießung entsprechend Aufstellung nehmen. Nach der Ein-



An sich eine Frechheit: Die erste Allianz-Mission starten Sie lediglich mit Tanja und zwei Dieben! Achten Sie besonders auf diese Gauner, da ohne sie die Mission erst gar nicht beginnen kann.



mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

SONDERANGEBOTE

Titel		Preis
Albion	DV	29,95
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Battle Isle 3	DV	36,95
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	DV	29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	34,95
Der Reeder	DV	19,95
Descent	DV	24,95
Destruction Derby	DV	29,95
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Ecstatica	DV	29,95
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	32,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Grand Prix Manager	DA	29,95
Hanse - Die Expedition	DV	34,95
Indy Car Racing 2	DA	36,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	21,95
Micro Machines 2	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	19,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	29,95
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	29,95
Psycho Pinball	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	22,95
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	39,95
Stonekeep	DV	39,95
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Transport Tycoon & World Editor	DV	29,95
U.S. Navy Fighters	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Vollgas	DV	32,95
Warcraft	DV	24,95
Wing Commander 3	DV	34,95
Wizardry 7	DV	19,95
X-COM	DV	29,95







SPIELE SAMMLUNGEN

Titel	Preis
Gamebox DV	44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.	
Gold Games Collection DV	39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.	
LucasArts Classic Adventures DV	39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken	
LucasArts Top Adventures DV	54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2	
Made in Germany DV	29,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2	
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung) DV	57,95

Bundesliga 97 – 69,95



Diablo – 79,95





Command & Conquer 2 – 84,95

Das Schwarze Auge 3 CD-ROM – 36,95

KKND Krush, Kill & Destroy – *59,95



CD-ROM

Titel		Preis
3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
A-10 Cuba!	DA	69,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV	42,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
AH-64D Longbow Data Disk	DV	46,95
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Baphomets Fluch	DV	74,95
Bazooka Sue	DV	79,95
Betrayal in Antara	DA	84,95
Biing!	DV	44,95
Birthright	DA	69,95
Bleifuss 2	DV	59,95
Blood & Magic (AD&D)	DA	82,95
Bubble Bobble Collection	DA	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	69,95
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	72,95
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	39,95
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	84,95
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	19,95
Creatures (Win 95)	DV	69,95
Crusader - No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	74,95
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95
Deadlock	DV	79,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destruction Derby 2	DA	74,95
Diablo (Win 95)	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Die Siedler 2 Mission CD	DV	29,95
Discworld 2	DV	79,95
Dominion (Win 95) *	DV	79,95
Down in the Dumps	DV	74,95

CD-ROM

Titel		Preis
Dragon Lore 2	DV	79,95
Ecstatica 2	DV	74,95
Elisabeth I.	DV	69,95
F-22 Lightning II	DV	79,95
FIFA Soccer '97	DV	74,95
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	84,95
Formel 1 *	DV	89,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	89,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	24,95
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	29,95
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Gene Wars	DV	74,95
Grand Prix Manager 2	DV	86,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	62,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	84,95
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	74,95
Hugo 4	DV	69,95
Jagged Alliance 2	DV	74,95
KKND - Krush, Kill and Destroy *	DV	59,95
Lands of Lore 2 *	DV	89,95
Leisure Suit Larry 7	DV	82,95
Links LS	DV	92,95
Lords of the Realm 2	DV	82,95
Lost Vikings 2	DV	69,95
Mad TV 2	DV	74,95
Magic the Gathering *	DV	74,95
Master of Orion 2	DV	84,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	79,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	79,95
NBA Live '97	DV	74,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	74,95
Orion Burger	DV	79,95
Panzer Dragoon	DA	74,95
Phantasmagoria 2	DA	82,95
Privateer 2	DV	79,95

CD-ROM

Titel		Preis
Project Paradise	DA	69,95
Rallye Racing '97	DV	74,95
Realms of the Haunting	DV	79,95
Rebel Assault 2	DV	84,95
Rendez vous im Weltraum	DV	82,95
Risiko (Win 95)	DV	74,95
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	69,95
Sega Rally	DV	74,95
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	26,95
Sim City 2000 + Isle + Town	DV	69,95
Sim Copter	DV	74,95
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Star Control 3	DA	79,95
Star General	DV	69,95
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	86,95
Syndicate Wars	DV	74,95
Terminator Skynet	EV	39,95
TFX: EF2000 Special Edition	DV	86,95
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Tomb Raider	DV	69,95
Toonstruck	DV	74,95
Trek Academy	DV	39,95
Tunnel B1	DV	86,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	79,95
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD	DV	28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	86,95
Warwind (Win 95)	DV	69,95
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	57,95
Wizardry Gold	DV	74,95
Worms Special Edition	DV	74,95
X Wing Edition	DV	32,95
Z	DV	74,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

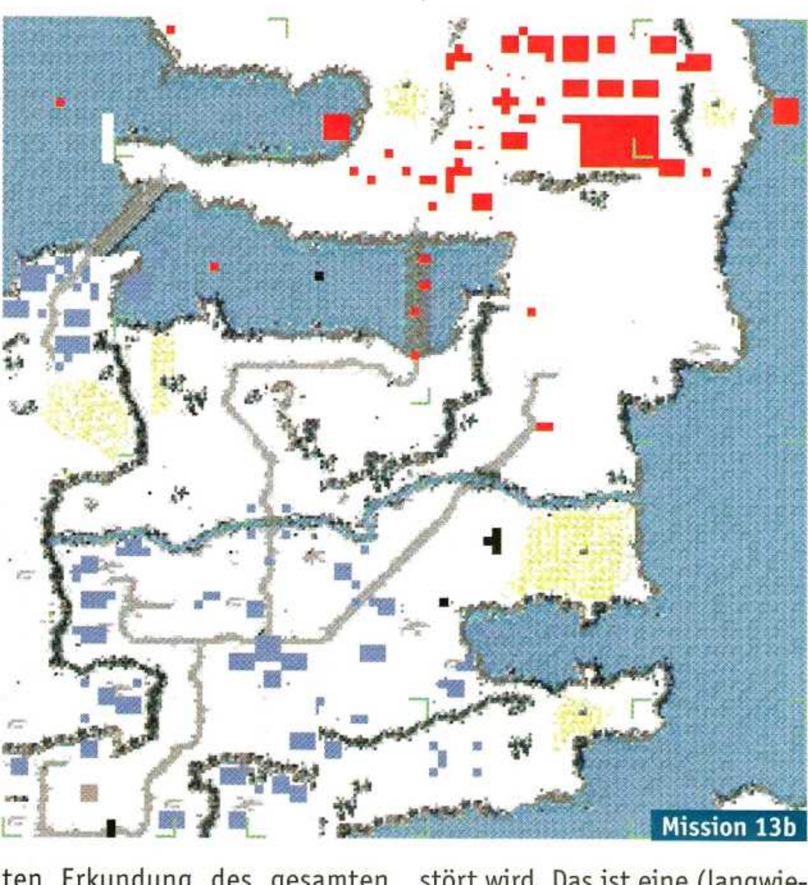


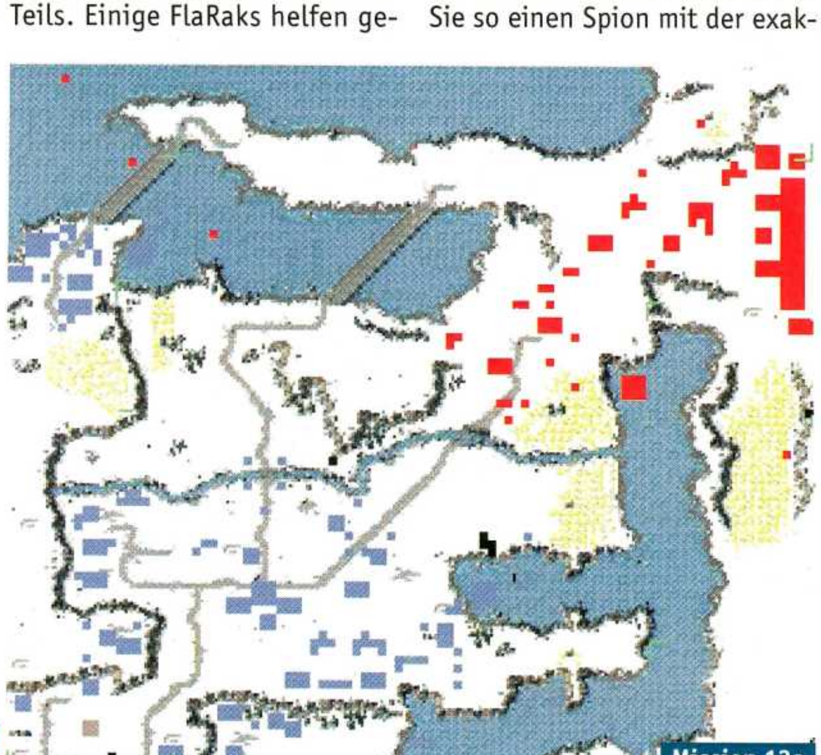
Auf einen Blick:
Sowjets Missionen:
• **Mission 13**

nahme des dritten Gebäudes explodiert das Gebilde in der Mitte, und die Schlacht ist vorüber.

Mission 13

Nun soll also endlich das Geheimnis um die Chronosphäre gelüftet werden. Natürlich ist sich der Feind über Ihre Absichten sofort im klaren und greift Sie deshalb, teils sehr massiv, von Westen mit ARI, von Süden mit gemischten Verbänden sowie von Norden und Südosten mit Landungstrupps (ARI, Panzer) an. Überdies schickt er auch hin und wieder einige Chopper vorbei. Nun, was ist zu tun? Ganz klar, daß die erste Pflicht in der ordentlichen Absicherung Ihres Stützpunktes besteht. Eine Tesla-Spule im westlichen Bereich zieht alle Feinde, die von S und W her anstürmen, auf sich. Hierbei vernichtet sie natürlich einen Großteil, der Rest kann von sichernden Kräften in Ruhe abgeschossen werden, da der Feind nur die Spule bekämpft. Ebenso verfahren Sie zur Sicherung des östlichen Teils. Einige FlaRaks helfen gegen die Chopper. Sie bauen zwischenzeitlich Ihre Streitmacht aus, indem Sie ca. fünf Mammuts, zwei V2, ein Geschwader MIGs (ca. 6) und ein Geschwader Yaks bauen. Ach ja: Sie erhalten in dieser Mission erstmals die Gelegenheit, den „Eisernen Vorhang" anzuwenden. Nun, dieses Gerät ist, zumindest in dieser Mission, von zweifelhaftem Wert. Es dauert sehr lange, bis es einsatzbereit ist, verbraucht Unmengen Energie und macht dann gerade mal eine Einheit unverwundbar - allerdings nur sehr kurz. Also empfiehlt es sich, damit eventuell eine Einheit zu „beglücken", die schnell ist, nahe beim Feind steht und derart geschützt eine Blitzaktion durchführt; also etwa ein BMT mit Invasoren, um eine Fabrik zu zerstören oder dergleichen. Ihre Aufklärung zeigt inzwischen, daß im Süden ein Camp, gesichert durch mehrere Kanonenbunker und Schattengeneratoren, das Gebäude birgt, in dem sich vermutlich die Chronosphäre befindet. Vor dem Sturm versenken Sie mit den MIGs die Feindmarine in der Bucht östlich des Feindcamps sowie die sichtbaren Bunker. Mit den Mammuts, den V2 und einigen Fallschirm-Trupps sollte die Erstürmung des Lagers nicht sehr schwer sein. Natürlich ist es wieder von großem Vorteil, wenn Sie nun den Bauhof erobern, da Sie so einen Spion mit der exakten Erkundung des gesamten Terrains beauftragen können. Wenn Sie möchten, können Sie auch ein Tech-Center bauen, womit Ihnen alsbald der Satellit die gesamte Karte zeigt. ACHTUNG: Kommen Sie jetzt dem Gebäude mit der Chronosphäre nicht zu nahe, da es sonst explodiert! Sie werden nun durch Ihre Ingenieure die Radarstationen einnehmen, wobei nur die im Süden ein Problem darstellt: Sie kann nur über das Wasser erreicht werden. Eine weitere Station liegt westlich des eben eroberten Camps auf einem Hochplateau. Diese ist nur erreichbar, wenn das zweite Camp der Alliierten im NW zerstört wird. Das ist eine (langwierige) Aufgabe für Ihre MIGs; wenn Sie wollen, können Sie natürlich auch den harten Weg wählen und mit Ihren Panzern dort für Ruhe sorgen. Vorsicht: Diese letzte Station ist mit einigen getarnten Bunkern gesichert, die jedoch einfach mit V2 zu zerstören sind, wenn Sie diese nahe an den Berg heranbringen. So, nun haben Sie alle Radars erobert, schicken einen Ingenieur in das Gebäude der Chronosphäre - und was passiert? „Ziel erreicht, Mission gescheitert!" Schlechtes Briefing, weiter nichts. Tatsächlich ist es so, daß ALLE Gebäude vernichtet


Mission 13b


Mission 13a


In der Sowjet-Mission 13 dürfen Sie nicht nach Ihrem Auftrag handeln! Sobald Sie das Chronosphären-Gebäude betreten, haben Sie verloren! Erst wenn alle anderen feindlichen Gebäude vernichtet wurden, ist die Mission gewonnen.

FÜR KENNER NUR VOM FEINSTEN

WINZER deluxe



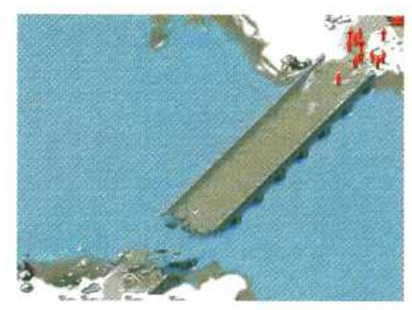


Auf einen Blick:

Sowjets Missionen:
- **Mission 14**



Das Feind-Camp im NW der 14. Sowjet-Missionen reiben Sie wie gehabt mit Ihren MIG-Verbänden auf, da kaum Flugabwehr vorhanden ist.



Pech gehabt! Bei dem Versuch, die Zerstörung des NW-Camps durch massiven Panzer-Einsatz zu beschleunigen, ging versehentlich die Brücke zu Bruch. Auf diese Weise haben Sie zumindest eine breite Furt für Ihre Seestreitkräfte geschaffen, die sich sogleich die Hafenanlagen des Gegners vornehmen können.

werden müssen, außer dem mit der Chronosphäre. Ignorieren Sie dieses Gebäude also und vernichten alle anderen; sobald der letzte gegnerische Cyborg in den Blechhimmel entschwebt, haben Sie die Schlacht gewonnen und dürfen sich an Stalins Wutausbruch wegen der Fehlinformation erfreuen.

Mission 14

Ganz im Gegensatz zur letzten alliierten Mission haben die Sowjets ein unverhältnismäßig schweres Leben. Bereits der Landungstrupp wird heftig attackiert; während das Gefecht in vollem Gange ist, landen überdies weitere alliierte Truppen am südlichen Strand. Außerdem kommen Hubschrauber zur Verstärkung. Wenn Sie sich zu weit nach Norden abdrängen lassen, werden Sie von Kanonenbunkern und Artillerie beschossen, die dort eine Brücke bewachen. Es kommt darauf an, von der Invasionstruppe so viele Einheiten als möglich zu erhalten, da die gegnerische Offensive zunächst anhält. Als nächstes werden Sie von ARI und Panzern angegriffen, die am südöstlichen Strand angelandet werden. Praktisch zeitgleich kommen einige Chopper und weitere ARIs von Westen. Es gibt keinen Ausweg, wie etwa die Erstürmung des feindlichen Camps über der Brücke oder der Marsch nach Westen, um dort das andere Lager zu nehmen. Sie müssen da, wo Sie landen, durchhalten und Ihre Einrichtungen bauen. Hierzu empfehlen wir folgendes:

- Sie haben reichlich Geld. Bauen Sie also erst Abwehreinrichtungen wie FLAKs und drei Tesla-Spulen. Zwei sichern nach Westen, eine nach Süden. Natürlich benötigen Sie hierfür reichlich Kraftwerke.
- Errichten Sie so schnell wie möglich ein U-Boot-Dock, bauen Sie einige U-Boote und schicken Sie diese am Ufer entlang nach Osten und dann nach Norden. Ignorieren Sie die Zerstörer; konzentrieren Sie sich vielmehr auf den Kreuzer, da Ihnen dieser sonst alles in Schutt und Asche legt. Bauen Sie weiter U-Boote, bis Sie ca. fünf haben. Diese senden Sie dann weiter nach Norden, um dort die Hafenanlagen zu zerstören.
- Bauen Sie eine Landebahn, damit Sie das Aufklärungsflugzeug erhalten. Mit diesem lassen Sie zunächst den gesamten westlichen Teil aufklären, da dort Ihre erste Gegenoffensive stattfinden wird. Alles, was nördlich der Brücke liegt, ist durch GAP-Generatoren gegen Feindsicht geschützt.
- Sobald die U-Boote den Hafen zerstört haben, verlegen Sie diese nach Süden, da auch dort immer wieder feindliche Flottenverbände von aufkreuzen. Außerdem warnen sie diese durch ihre typischen Auftauchgeräusche frühzeitig vor weiteren Landungstrupps, die ebenfalls von außerhalb kommen.
- Eine weitere Tesla-Spule sollte in der Nähe des südlichen Strandes errichtet werden, da sie Transportboote mit „einem Schlag" zerstören kann und somit auch die transportierten Truppen vernichtet.
- Verminen Sie den südöstlichen Strand oder stationieren Sie dort einige schwere Panzer.
- Sichern Sie die Brücke, die nach Norden führt, da auch von dort immer wieder Infanterie und Panzer angreifen. Wenn die Brücke dabei zerstört wird, ist das eher wünschenswert.
- Etwas nordwestlich Ihres Camps befindet sich eine weitere



Mission 14



Sehr hektisch geht es zu Beginn der letzten Mission der Sowjets zu: Sie werden von allen Seiten und in mehreren Wellen angegriffen.



Auf einen Blick:

Sowjets Missionen:
- **Mission 14**

Brücke, die vom Feind zerstört wird, sobald Sie sich nähern. Tun Sie das, da nun auch feindliche Ernter einen wesentlich längeren Anfahrtweg zu den Mineralfeldern westlich Ihrer Station haben.

▮ Dazwischen sollten Sie sich noch einen zweiten Ernter besorgen, damit Ihnen nicht zur Unzeit das Geld ausgeht. Die Mineralbestände in der unmittelbaren Umgebung Ihres Camps sind mehr als ausreichend.



Sichern Sie vor allem Ihr Baufahrzeug und Ihre V2s. Sorgen Sie dafür, daß sich Ihre Mammuts in vorderster Front möglichst wenig bewegen müssen, da Sie sonst Ihre Raketen gegen die Hubschrauber nicht abfeuern. Mit den schweren Panzern sollten Sie sich nicht zu weit von Ihrem Rudel weglocken lassen.

Natürlich sollten alle vorgenannten Aktionen sehr schnell und, wenn möglich, zeitgleich durchgeführt werden. Es rentiert sich, immer wieder mal ein Kraftwerk zu bauen, da die Konstruktionen bei entsprechender Energieversorgung deutlich schneller fertig werden.
Sobald alles einigermaßen steht, bauen Sie sechs Invasoren und einige Mammut-Panzer, die Sie nach Westen hin aufstellen. Zwischenzeitlich sollten Sie eine Staffel von ca. sechs MIGs besitzen. Ihre Aufklärung zeigt, daß ganz im Westen ein relativ schwach gesichertes Feindcamp liegt. Nördlich davon sichert ein Kreuzer das gesamte Areal. Mit Ihren MIGs müssen Sie zunächst diesen Kreuzer beseitigen. Leiten Sie die Flieger per Hand über sicheres Terrain, da Sie ansonsten zu viele Verluste hinzunehmen hätten. Sobald die MIGs auch alle Bunker in diesem Camp zerstört haben, schicken Sie Ihre Mammuts hinüber. Fünf oder sechs sollten Sie schon haben, damit Ihre baldige Eroberung auch gut bewacht werden kann. Nun verladen Sie die Invasoren in ein Transport-Boot. Dieses bringt die Männer zu dem Strand im Süden des Feind-Camps. Inzwischen sollten einige Ihrer Panzer auch dort sein, da sofort nach der Landung der Invasoren ein feindlicher Transporter Panzer und ARI absetzt. Die Invasoren nehmen natürlich den Bauhof ein und reparieren diesen sofort. So: Nun können Sie auch alliierte Einrichtungen bauen! Sichern Sie Ihren neuen Stützpunkt mit einigen Bunkern (Kanonen und MG) und mit zwei oder drei FlaRaks. Nun errichten Sie ein alliiertes Tech-Center, womit Ihnen alsbald der Satellit zur Verfügung stehen wird. Östlich Ihres ersten Camps bauen Sie einen Hafen und anschließend zwei Kreuzer sowie drei Zerstörer (gegen die restlichen Feind-Helis). Nun haben Sie bereits gewonnen, nur der Feind weiß es noch nicht! Die Kreuzer legen zunächst die Kraftwerksanlagen des Feindes im NO in Schutt und Asche. Als nächstes bringen einige Salven die Rudel RakZeros zum Schweigen, womit Ihre Flugzeuge ungefährdet mit eingreifen können. Ein Spion, der per Boot übergesetzt wird, zeigt Ihnen die GAP-Generatoren, die jetzt unschwer vernichtet werden können. An sich ist alles, was folgt, nur noch Routine, da der Feind nicht mehr über Mittel und Wege verfügt, Ihnen ernsthaft Ärger zu bereiten. Zerlegen Sie also den Stützpunkt systematisch mit den Kreuzern und Ihrer Luftwaffe. Hierbei helfen Ihnen auch Fallschirmjäger und -bomben. Apropos Fallschirmjäger: Im Südwesten befindet sich eine Insel, auf der mehrere Geldtruhen zu finden sind. Durch U-Boote aufgeklärt, ist dieses Ziel bereits sehr früh durch die Luftlandetruppen zu nehmen, womit wieder einige Dollars mehr für Ihre Aufbauarbeit verfügbar werden. Da Sie in der vorhergehenden Mission die Chronosphären-Experimente vereitelt haben, steht dieses Gerät weder Ihnen noch Ihrem Feind zur Verfügung. Sie haben lediglich den „Eisernen Vorhang", der jedoch überhaupt nichts bringt. Laut Handbuch sollte es möglich sein, Raketensilos zu bauen und somit über eine weitere Fernwaffe zu verfügen. Das geht jedoch aus ungeklärten Gründen nicht. Mit der Vernichtung des letzten alliierten Soldaten und Feind-Gebäudes ist alles vorbei. Lehnen Sie sich zurück, um gemeinsam mit Stalin den Triumph auszukosten. Nach einem überraschenden Ereignis erfahren Sie nun auch endlich, woher eigentlich die NODs aus Teil 1 dieses Spieles kommen.



Geschafft! Das Camp des Feindes im Westen ist so gut wie erobert. Nun stehen Ihnen bald Kreuzer zur Verfügung und der Sieg ist nah!

Uwe Symanek



Auf einen Blick:
- Die Party
- Magie
- Geld
- Ausrüstung, Depots

DSA 3
SCHATTEN ÜBER RIVA

Endlich Nachschub für alle Fans Aventuriens. Attic lieferte mit Schatten über Riva den Abschluß der Orkland-Trilogie ab. Wieder einmal müssen Ihre Helden dafür sorgen, daß so bald wie möglich wieder Ruhe einkehrt in dem kleinen Hafenstädtchen, das diesmal als Schauplatz für erneute Ork-Überfälle ausgewählt wurde. Wie Sie dem grausigen Treiben ein rasches Ende bereiten, erfahren Sie aus unserer Komplettlösung.

Die Party

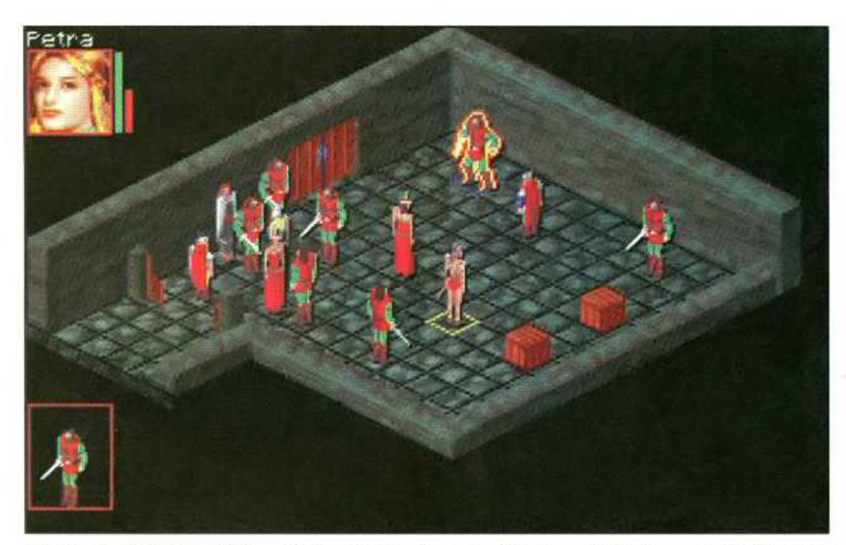
Sie haben die Möglichkeit, mit einer „vorgefertigten" Level-6-Party zu starten oder eine eigene zu generieren, mit der Sie dann ebenfalls mit Level 6 beginnen. Natürlich können Sie auch eine Party aus den vorangegangenen Teilen importieren. Im Testspiel wurde eine Party verwendet, die bereits die ersten beiden Teile der Trilogie hinter sich brachte. Sie bestand aus zwei Kämpfern, einem Zwerg, einer Firn- und einer Au-Elfe und einer Magierin. Somit wurde ein Gleichgewicht aus Nahkampf-, Fernkampf- und Magie-Talenten geschaffen, weshalb es nie größere Probleme in der Bewältigung einzelner Quests gab. Spielen Sie im Experten-Schwierigkeitsgrad, müssen Sie auch das komplexe Talentsystem des DSA-Regelwerks berücksichtigen. Die Tabelle „Entscheidende Werte" gibt Ihnen einen Überblick, auf welche Komponenten Sie bei der Zusammensetzung Ihrer Party achten sollten. Auf eine ausführliche Vorstellung der verschiedenen Heldenklassen verzichten wir an dieser Stelle, da darüber auch das Online-Handbuch Aufschluß gibt.

Magie

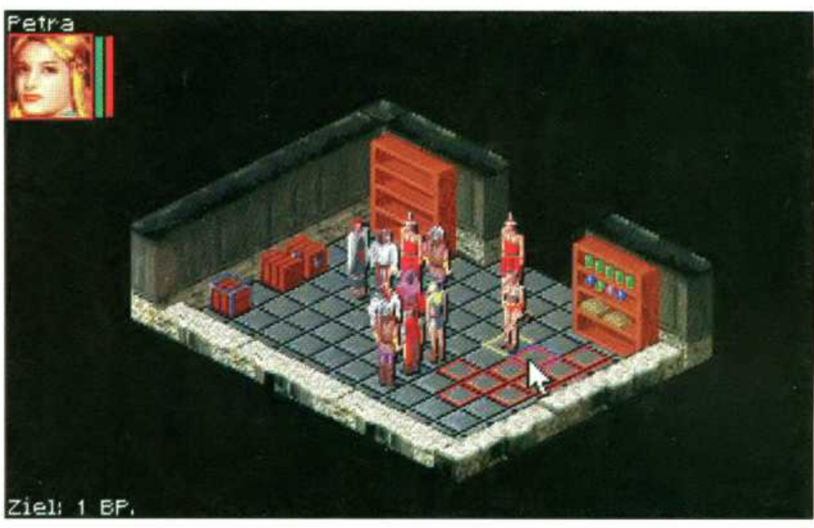
Damit die magiebegabten Helden baldmöglichst über ein ausreichendes Potential astraler Energie verfügen, sollte beim Erreichen einer neuen Stufe ein Großteil der zur Verfügung stehenden Punkte zur Anhebung dieser Kraft verwendet werden. Da sowohl die Elfen als auch die Magier normalerweise nicht im Nahkampf eingesetzt werden, reicht eine Lebenspunktzahl zwischen 30 und 40 völlig aus. Die wichtigsten Elfen-Sprüche, die unbedingt zu Ihrem Potential gehören sollten sind:

- Bannbaladin (Feind greift nicht mehr an),
- Band und Fessel (Feind am Ort binden),
- Axxeleratus (mehr Bewegungspunkte),
- Balsam (Heilspruch),
- Exposami (zeigt Monster in der näheren Umgebung),
- Blitz (Feind blenden/lähmen),
- Fulminictus (stärkster Kampfzauber),
- Adler, Wolf... (sich selbst in ein Tier verwandeln),
- Armatrutz (Schutzschild),
- Visibili (Unsichtbarkeit),
- Flim Flam (erzeugt magische Fackel).

Ihre Magier sollten Sie insbesondere in der Schule des Kampfes oder der Beherrschung ausbilden. Auch ein paar Antimagie-



Typisch Elf! Erst blenden, dann dreinschlagen. Räuber und Piraten sorgen bei den Kämpfen für willkommene Abwechslung.



Auch die Piraten versichern sich magischen Beistandes. Klar, daß man sich im Kampf immer bevorzugt um feindliche Magier kümmert.

Sprüche sollten Ihre Recken bereits drauf haben. Hier die wichtigsten Magier-Zauber:

- Antimagie-Sprüche (können zahlreiche Verletzungen aufheben),
- Böser Blick (Feind kämpft auf Ihrer Seite),
- Horriphobus (Feind zur Flucht überreden),
- Geister austreiben
- Foramen (magische Schlösser knacken),
- Motoricus (Gegenstände teleportieren),
- Transversalis (Teleportation der Party),
- Analüs (magische Gegenstände erkennen),
- Penetrizzel (durch Wände schauen),
- Blitz (Kampfzauber),
- Eisenrost (Waffe des Feindes zerstören),
- Fulminictus (stärkster Kampfzauber),
- Ignifaxius (Feuerlanze),
- Plumbumbarum (senkt die Attacke des Feindes),
- Armatrutz (magischer Schutzschild),
- Paralü (Versteinerung),
- Salander (verwandelt Feind in Fliegenpilz),
- Plarumpurum (magische Heilung von Giften).

Alle vorgenannten Sprüche werden Sie immer wieder brauchen. Zum Teil sind sie unbedingt notwendig, um manche Abenteuer bestehen zu können, zum Teil erleichtern sie Ihre Aufgaben enorm. Alle anderen Sprüche, wie etwa die aus dem Bereich Dämologie, können Sie natürlich nach Belieben fördern. Von den im Kampf einsetzbaren Sprüchen einmal abgesehen, die Sie jedesmal steigern sollten, reicht es meist völlig aus, eine Spruchstärke zwischen -5 und +5 zu erreichen. Sofern Ihr Magier ein „Neuling" ist, sollten Sie baldmöglichst alle Stabzauber durchführen lassen.

Geld

Normalerweise werden Sie keine großen Probleme haben, zu Geld zu kommen, da sich die Hinterlassenschaften hingemetzelter Feinde, die Inhalte von Truhen und Schränken sowie überschüssige oder nicht benötigte Kräuter immer gut verkaufen lassen. Als zusätzliche Einkommensquelle empfiehlt sich jedoch die Kunst der Unterhaltung: Fördern Sie einen oder zwei Helden in den Talenten Akrobatik und Musizieren. In Riva gibt es einen Instrumentenbauer (Storanio Vardari, NO bei den Holberkern), mit dessen Erzeugnissen beträchtliche Steigerungen des Musiktalents erzielt werden.

Ausrüstung, Depots

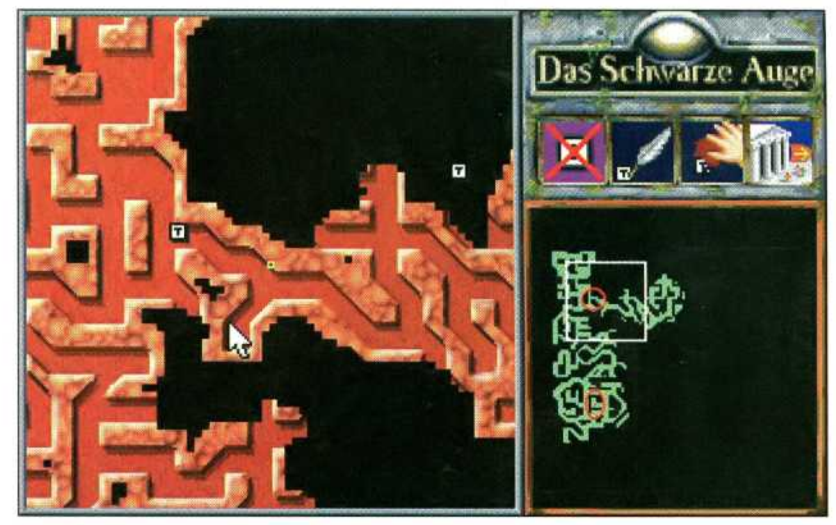
Da sich das Abenteuer in und in der Nähe der Stadt abspielt, brauchen Sie keine Campingausrüstung (Schlafsäcke, Decken, Besteck und dergl.), Wintermäntel und auch kein zweites Paar Stiefel. Wenn Sie nicht durch Alchemie eigene Tränke und Gifte herstellen wollen, können Sie auch alle Kräuter, die nicht zur Heilung der gängigen Krankheiten (Dumpfschädel, Schlachtfeldfieber, Tollwut) benötigt werden, verkaufen. Sollten Sie sich ungern von etwas trennen, können Sie auch Ihr privates Depot einrichten: Gleich der erste Raum des Friedhofs-Quests (links neben dem Einstieg) birgt einige Kisten, in denen Sie alles verstauen können, was Sie nicht unmittelbar brauchen. Wenn Sie eine neue Party generieren, sollten Sie sich auf alle Fälle einen Dietrich und einen Schlüsselring besorgen. Ein Zunderkästchen tut hin und wieder gute Dienste, und auch ein Seil findet stets sinnvolle Verwendung. In der Gegend des Marktplatzes finden Sie eine sehr talentierte Bogenbauerin (Caya Sennscheid), deren teuerste Produkte ihr Geld wirklich wert sind. Die sonstige Ausrüstung können Sie in der Markthalle erwerben. Kräuter und Elixiere gibt es auch bei der Wahrsagerin links am Eingang des Holberker-Dorfes.



Seit DSA1 immer wieder gerne gelesen: das Tagebuch der Party, in dem die aktuellen Ereignisse automatisch aufgezeichnet werden.



Kurz vor der Königin müssen Sie gegen Ihre Spiegelbilder antreten. Die gesamte Party steht sich quasi selbst gegenüber.



Eine der langweiligeren Sequenzen des Spiels: das Labyrinth der Königin. Der Durchbruch liegt, wie hier gezeigt, im NW, der Ausgang dann etwas weiter unten im Süden (rote Kreise in der Mini-Map).

Auf einen Blick:
- Karte, Automap
- Storyverlauf
- Magische Waffen und Gegenstände
- Die Puzzles
- Boronsacker, Gruft
- Der Zauberlehrling Stipen
- Entscheidende Werte
- Die Binge

Karte, Automap

Die Automap ist zwar etwas schöner als die von DSA 2, erlaubt jedoch nicht mehr den „Quasi-Teleport", der seinerzeit die Bewegungen in großen Städten enorm erleichterte. Allerdings befindet sich etwas nördlich vom Rathaus eine Kartenzeichnerin, die für 20 Dukaten eine Karte von Riva anbietet, in der bereits alle wichtigen Örtlichkeiten verzeichnet sind. Sehr empfehlenswert, da Sie auf diese Weise sehr viel Zeit sparen.

Story-Verlauf

Die Geschichte beginnt im Traviatempel. Dort erhalten Sie wichtige Tips zum weiteren Vorgehen. Bereits jetzt erschließen sich zwei Neben-Quests: Die Klärung der Vorgänge auf dem Friedhof (Boronsacker) und die Hilfeleistung für einen Magiernovizen. Sobald Sie die Brücke, die nach Norden führt, überqueren, werden Sie Zeuge einiger Vorgänge. Nun wird auch die dritte

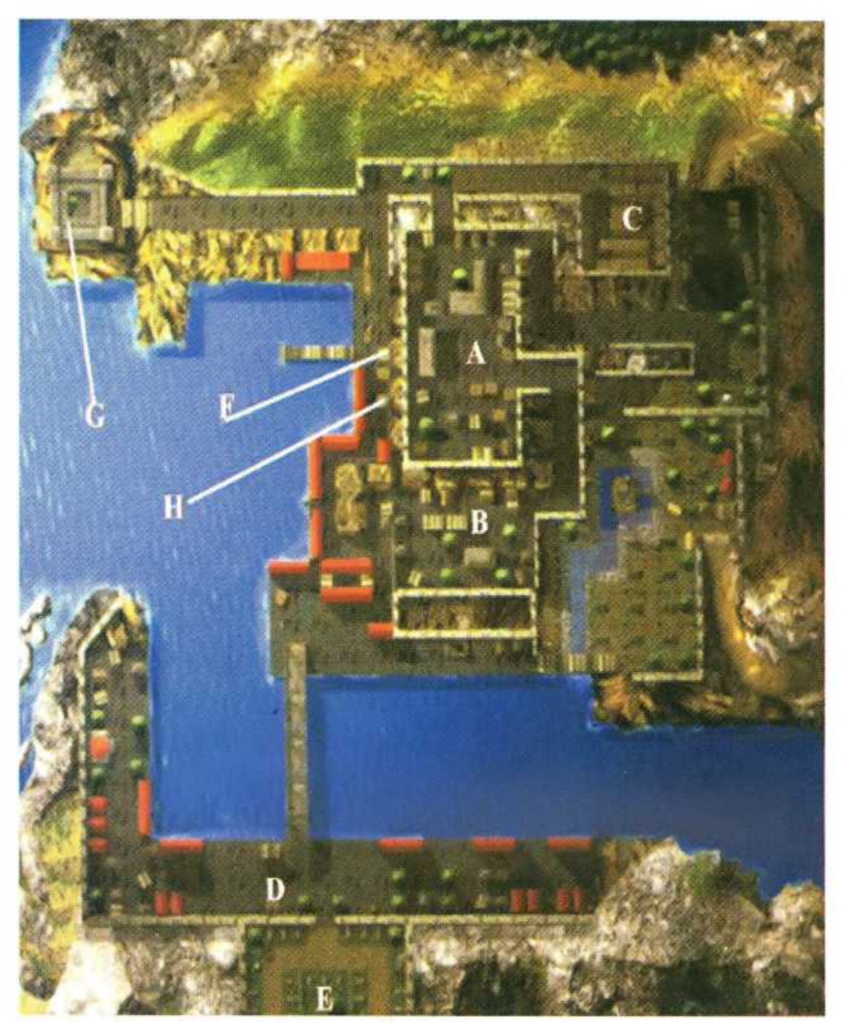


Immer wieder lockern hübsch gemachte Rendersequenzen das Geschehen auf.



Seit einigen Jahren unverzichtbarer Bestandteil eines jeden Rollenspiels: die Kanäle, oder auf Englisch „sewers", scheinen die Phantasie der Programmierer international zu beflügeln.

Nebenhandlung möglich: die Erforschung der Zwergenbinge. Den Novizen und die Binge finden Sie vor den Toren Rivas, der Friedhof liegt im Süden der Stadt. Ob Sie diese Nebenplots überhaupt, gleich oder etwas später erledigen, bleibt Ihnen überlassen. Sicher ist, daß Sie dadurch wertvolle Erfahrungspunkte gewinnen. Sobald Sie den Marktplatz betreten, sollten Sie nett mit einer Bettlerin namens Lea umgehen, denn nur durch sie kommen Sie zu weiteren Informationen. Unter anderem erzählt sie von einem gewissen Tarik, einem Informationshändler, den Sie in der Taverne Hafenmaid antreffen. Durch diesen erfahren Sie viel Wissenswertes und können anschließend die Kanäle etwas erforschen. Dort lernen Sie einige Mitglieder der Diebesgilde und auch eine seltsame Elfe mit dem schönen Namen Mandara kennen. Nach einigen Querelen und anschließender Verbrüderung mit den Gilden-Leuten retten Sie nach erneutem Betreten des Marktplatzes einen Holberker vor aufgebrachten Bürgern, die ihn lynchen wollen. Dieser erweist sich als dankbar und beauftragt Sie mit einer Aufgabe, die Sie zu dem geheimnisvollen Magierturm (außerhalb der Stadt) führt. Nach der Bewältigung des Magierturms bekommen Sie von den Holberkern einen weiteren Tip, der Sie veranlaßt, ernsthafte Befragungen einzelner Bürger durchzuführen. Wenn Sie nun Tarik aufsuchen, arrangiert dieser ein Treffen, das jedoch nie stattfindet, weil Sie „geshanghait" werden: Sie finden sich plötzlich auf einem Frachter wieder und werden gezwungen, sich dort als Schiffspersonal zu verdingen. Klar, daß



Die Stadt und die wichtigsten Örtlichkeiten: A = Marktplatz, B= Rathaus, C= Holberkerviertel, D= Startpunkt, E= Boronsacker (Friedhof), F= Taverne „Hafenmaid" G= Festung, H=Tariks Haus.

Sie fliehen. Zurück in der Stadt geraten Sie unter Mordverdacht und tauchen vorsichtshalber in die Kanalisation ab, wo Sie der Gilde zunächst helfen, den dort sein Unwesen treibenden Elfenvampir zu vernichten. Durch dessen Versteck können Sie nun unterirdisch die Festung der Stadt betreten, in der fünf Magier gefangengehalten werden, die womöglich wertvolle Verbündete sein könnten. Dies ist auch der Fall, womit die nächste Aufgabe auf Sie wartet: ein Abenteuer unter Wasser. Sie treffen auf den freundlichen Stamm der Necker, die es gelernt haben, im Wasser zu leben. Für deren Herrscher erledigen Sie eine Aufgabe und können anschließend ein Schiffswrack betreten: die „Abendstern". Aus dem Wrack muß ein wichtiges Artefakt geborgen werden. Nun geht es langsam aber sicher dem Finale entgegen: Mittels Magie werden Sie verkleinert und ohne jede Ausrüstung in den Bau der bösen Wurm-Königin geschickt, die Sie zu vernichten haben, um endlich wieder Frieden nach Aventurien zu bringen.

DIE PUZZLES

Abgesehen von den erwähnten Nebenschauplätzen entwickelt sich die Story von DSA 3 ziemlich linear. Meist müssen Sie nach der Bewältigung einer Aufgabe

MAGISCHE WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Die Beschleunigungsstiefel und eine gute Rüstung finden Sie beim dritten Rätsel des Stipen. Ein magisches Schwert und eine weitere Rüstung erhalten Sie in der Binge im NW. Teleportieren Sie sich anschließend zurück, vermeiden Sie Verletzungen durch Giftgas. Ein gutes Zweihandschwert liegt in einem Teich im gleichen Level, nämlich im NO. Im Magierturm findet sich ein magischer Brotbeutel. Sie brauchen nun keinen Proviant mehr. Stipen gibt Ihnen einen netten Schild, wenn Sie ihm geholfen haben. Auf dem Schiff „Windsbraut" finden Sie ein Delphin-Amulett, das die Schwimmfähigkeit des Trägers beträchtlich erhöht (erstes Unterdeck, Mitte links, Treppe hoch). Natürlich gibt es noch zahlreiche andere Utensilien, wie etwa Kraftgürtel, Medaillons, Ringe und dergleichen. Über diese stolpern Sie jedoch fast automatisch.



Die beiden Kämpfer vorne richten zwar nicht viel aus, hindern die Königin jedoch, Magie anzuwenden. Ihre Magierfraktion in der hinteren Reihe erledigt die Hauptarbeit: Einige starke Ignifaxius der Magierin und einige Fulminictus der Elfen bereiten dem Spuk ein schnelles Ende.

ENTSCHEIDENDE WERTE

Besonders zu fördernde Kampf-Talente:

Kämpfer 1 ➤ Schwerter, Zweihänder
Kämpfer 2 ➤ Schwerter, Hiebwaffen
Zwerg ➤ Äxte, Hiebwaffen
Elfen ➤ Stich- oder Hieb-, Wurf- und Schußwaffen, Speere
Magierin ➤ Speere (wg. Zauberstab), Stichwaffen, Wurfwaffen

Spezial-Talente:

Zwerg ➤ Feilschen, Gassenwissen, Schlösser, Gefahrensinn, Sinnesschärfe
Elfen ➤ Heilen (Gift, Krankheit, Wunden), alle Natur-Talente, Magiekunde, Gefahrensinn, Sinnesschärfe
Magier ➤ Lesen, Schreiben, alte u. neue Sprachen, Magiekunde, Alchemie

Talente, über die jeder Held verfügen sollte:

Die zahlreichen Steigerungsversuche, die Sie bei jedem Anstieg der Stufen erhalten, ermöglichen natürlich auch die Entwicklung sekundärer Talente. Hier die wichtigsten: Klettern, Schwimmen, Schleichen, Verstecken, Selbst- und Körperbeherrschung, Lesen, Schreiben, Kriegskunst (wichtig für computergesteuerte Kämpfe), Sprachen, Heilen, Wildnisleben. Nicht jeder Ihrer Helden muß alle Talente beherrschen, vielmehr müssen Sie versuchen, bereits angeborene Charaktereigenschaften entsprechend auszubauen. So sollte es klar sein, daß eine Elfe sich leichter tut beim Erlernen des Wildnislebens als etwa ein Krieger, der dafür ausgezeichnete Voraussetzungen für die Kriegskunst mitbringt.



nur ein wenig durch Riva laufen oder mit beteiligten Personen sprechen, um den nächsten Auftrag zu erhalten. Um sich mit den allgemeinen Abläufen vertraut zu machen, sollten Sie zunächst den Friedhof erforschen, der einer richtig zusammengestellten Party kaum Herausforderungen bietet. Schwierigere Spielteile werden nachfolgend beschrieben:

Boronsacker, Gruft

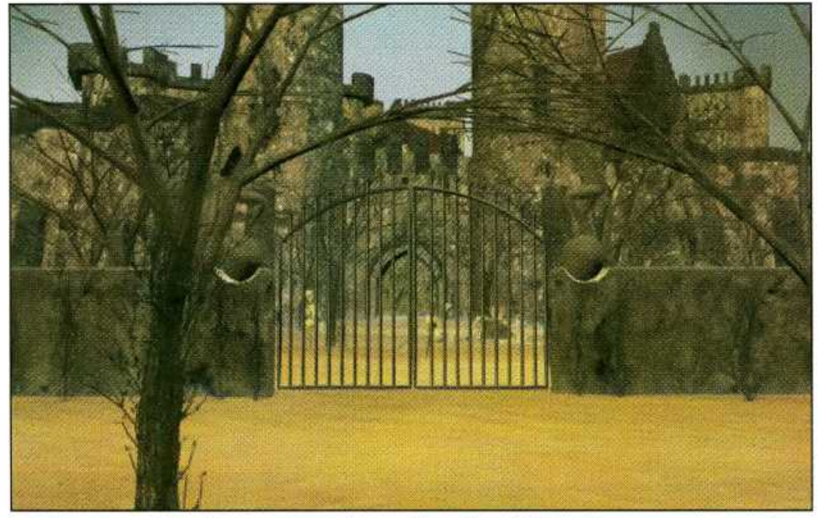
Der Einstieg in die Unterwelt befindet sich direkt gegenüber dem Friedhof-Eingang. An sich warten hier keine Puzzles, jedoch ist erwähnenswert: den Sarkophag, den Sie am Ende finden werden, können Sie nicht öffnen. Nach der Erforschung des Dungeons wartet im Haus des Totengräbers ein Bösewicht auf Sie.

Der Zauberlehrling Stipen

Stipen finden Sie außerhalb der Stadt vor der Akademie: Rätsel 1: Zwei Trauerweiden in der Nähe des Südtores. Rätsel 2: Ein Turm im NW der Stadtmauer (mit dem Bild eines Drachens darauf). Rätsel 3: Ein Boronsrad und zwei Stiefel, die sich an einem Fels etwas nördlich der Akademie befinden. Stellen Sie hier einen Elf an die Spitze der Truppe, der die Sprüche „Blitz" und „Band und Fessel" gut beherrscht und überdies noch etwas Platz in seinem Inventar hat, bevor Sie versuchen, die Stiefel (sehr nützlich!) zu bergen. Rätsel 4: Ein etwas ramponierter Steg im Süden, am Flußufer. Jedesmal wenn Sie einen Ort gefunden haben, lassen Sie Stipen in sein Horn stoßen. Das nächste Rätsel erscheint dann auf einer der Schriftrollen, die er mit sich führt. Nun offenbart die andere Schriftrolle den letzten Ort: ein Holzstoß vor einem Schuppen in der Nähe der Akademie. Ob Sie Stipen anschließend alle Gegenstände abnehmen, ist irrelevant. Also greifen Sie ruhig zu, sonst bekommen Sie nur einen magischen Schild.

Die Binge

Hier müssen Sie bereits mit stärkeren Ork-Angriffen rechnen. Durchstöbern Sie jeden Raum sorgfältig. In der zweiten Ebene (Zugang durch den veschütteten Gang) finden Sie einen Metallstift, der aus der Wand ragt. Völlig unwichtig. Dafür können Sie in einem mit Wasser überfluteten Raum ein Zauberschwert finden. Sobald Sie vor dem Zugang zur dritten Ebene stehen, beantworten Sie die erste, zweite und letzte Frage mit „nein", die anderen mit „ja". Die Buchstaben an der Wand kann nur der Magier entziffern, sofern er in alten Sprachen bewandert ist. Zusammen ergeben sie „Vergebung". Dieses Wort teilen Sie dem komischen Gesicht hinter der mittleren Tür im Süden mit. Nun gehen Sie den Gang wieder etwas zurück: Dort finden Sie jetzt einen Schalter, der eine Tür



Nicht etwa der Eingang zu einem beschaulichen Vorgarten, sondern der Beginn des Spiels. Hinter diesem Zaun liegt der Friedhof.



Das ansonsten nette Völkchen der Necker hat nur ein Problem: immer wenn sie Alkoholisches trinken, rasten sie aus!

Auf einen Blick:

- Die Kanäle
- Der Auftrag der Gilde
- Der Magierturm
- Die Geschichte
- Die Windsbraut

zum Endgegner dieses Dungeons öffnet. Hier helfen Ihnen nur Kampfzauber weiter. Die Aufgabe gilt als gelöst, wenn Sie das Buch, um das es geht, finden und verbrennen oder mit „destructibo“ vernichten. Da das Büchlein aber sehr wertvoll ist (5.000 Dukaten), können Sie es auch mit einem Trick aus dem Raum stehlen. Schicken Sie einfach einen Magier in den Raum, der sich dann das Buch greift und sich elegant aus dem Gefahrenbereich teleportiert.



Zunächst sieht sie ja recht erbarmungswürdig aus,....



...zeigt jedoch bald ihr wahres und recht hübsches Gesicht: Mandara, die Elfenvampirin,...

...die jedoch hin und wieder auch diese, weniger attraktive Form der Erscheinung bevorzugt.

Die Kanäle

Sie werden bald ein Monster bei seiner Mahlzeit überraschen. Verlassen Sie nun die Kanäle. Durchstreifen Sie die Stadt, bis Sie vom Mord an einer gewissen Ariane Windlocke hören. Steigen Sie nun wieder hinunter und folgen dem Rat Ihrer Party (Stelle mit Monster aufsuchen; auf Automap verzeichnet). Treffen Sie nun Mandara, und der Rest geht von selbst.

Der Auftrag der Gilde

Bei dem Beobachtungsauftrag sollten Sie die Party teilen und einen Helden mit gutem „Schleichen“-Talent beauftragen. Der zu findende Pirat wohnt im äußersten Südwesten der Stadt.

Der Magierturm

Decken Sie sich vor dem Aufbruch reichlich mit Wirselkräutern und Zaubertränken ein. Der Holberker wartet am Anlegesteg auf Sie, in das Gebäude gelangen Sie nur durch den links vom Haupteingang gelegenen Stall. Nachdem Sie das Nebengebäude betreten haben, sollten Sie die Tiere befreien. Die linke Hecke ist zum Teil Illusion und verbirgt den Durchgang zur eigentlichen Tür des Turmes. Diese wird durch zwei Dietriche oder zwei „Foramen“-Sprüche oder durch einen Dietrich und einen „Foramen“ geöffnet (empfohlen). In der zweiten Etage stoßen Sie auf Skelett-Krieger mit Diamantaugen. Sie brauchen jeweils zwei rote, blaue, grüne und gelbe. Die Tür im SO öffnen Sie mit einem roten und einem gelben Diamanten, die in der Mitte mit einem blauen und einem grünen und die letzte im NO mit einem roten und einem blauen. Hinter den Türen sind Hundemensch-Statuen, die jeweils ein Wort sagen. Zusammen ergibt sich der Satz „Blut wäscht, Feuer reinigt“. Diesen Satz sagen Sie der letzten Statue, die nach „der ganzen Wahrheit“ fragt. Zerstören Sie die Statuen alle (wenn möglich, mit dem Zauber „Verwandlung“; gibt mehr Punkte). Sobald Sie vor einem großen Bild stehen, beantworten Sie die Frage mit „Borbarad“. Nehmen Sie in den angrenzenden Räumen auf jeden Fall den „Achtkantibus“ mit. Die Bücher in der Bibliothek sollten verbrannt werden. Die Türen im letzten Level werden alle mit dem Wort „Feuer“ geöffnet. Ob Sie einen Stein des großen Puzzles beim Endkampf richtig verschoben haben, erkennen Sie, wenn sich sein Hintergrund dunkel verfärbt.

DIE GESCHICHTE

ACHTUNG!

Wenn Sie sich die Spannung erhalten wollen, sollten Sie diesen Kasten vielleicht nicht lesen, da hier das Geschehen aus Schatten über Riva kurz zusammengefaßt wird. Neugierigen wollten wir diese Informationen jedoch nicht vorenthalten:

Sie befinden sich mit Ihrer neuen Party in Riva, einer bedeutenden Hafenstadt. Gerüchte besagen, daß eine Mischrasse aus Orks und Elfen, die sogenannten Holberker, dafür verantwortlich sind, daß das gesamte Nordland von den Orks bedroht wird. Recht bald stellt sich jedoch heraus, daß dies überhaupt nicht stimmt. Im Gegenteil: Die Holberker sind zwar ein etwas einfältiges, jedoch sehr liebenswertes Völkchen, das überdies durch seinen Handel mit den Orks sehr zum Wohlstand Rivas beitrug. Nach vielen Abenteuern klärt sich die Lage allmählich: Vor langer Zeit erschuf ein Schwarzmagier namens Borbarad Würmer, die sich in menschlichen Körpern einnisten sollten, um die Kontrolle über Körper und Geist des jeweiligen Opfers zu übernehmen, welches somit zum willfährigen Sklaven Borbarads wurde. Borbarad wurde zwar besiegt und seine Geschöpfe wurden weitgehend vernichtet, jedoch konnten Diener des Magiers einige dieser Würmer verstecken. Durch widrige Umstände gelangte einer davon Jahrhunderte später nach Riva und befiel den Amtsrichter Bosper Jarnug. Nun entstand im Körper des Opfers ein zweiter, weiblicher Wurm: die Königin. Mit Hilfe ihrer ersten Brut baute diese unter dem Hause des Richters einen Insektenstaat auf und schickte in der kommenden Zeit zahllose Würmer aus, um die Menschen Rivas zu befallen. Es stellte sich heraus, daß viele Menschen der Übernahme durch die Parasiten standhielten, weshalb sich die Königin entschloß, über einen Händler namens Gorm Doldrecht und dessen Kontaktleuten bei den Holberkern einige mit Würmern verseuchte Geschenke zu den benachbarten Ork-Häuptlingen bringen zu lassen. Es zeigte sich schnell, daß die Orks die idealen Instrumente für die Königin darstellten, da ihr Wille wesentlich leichter zu brechen war, als der der Menschen. Nun nahm das Unheil seinen Lauf: Mit ihren telepathischen Kräften lenkte die Königin die traditionell zerstrittenen Orks, die sich nun plötzlich vereinigten und, entgegen ihrer mangelnden Begabung, zu koordinierten strategischen Handlungen fähig waren. Mit Hilfe der Orks wollte die Königin nun ihr eigentliches Ziel verfolgen: die Unterjochung der Menschen. Die Ork-Kriege begannen!

Die Windsbraut

Speichern Sie immer rechtzeitig ab, da Sie sonst leicht zum Opfer hungriger Haie werden. Das kleine Männchen erwartet die Antworten Nase, Schwamm und Klabautermann. Schneiden Sie die Seile im Ruderraum durch. Die Kisten im Raum des Magiers öffnen Sie mit einer vierblättrigen Einbeere und einem starken „Foramen“. Verlassen Sie das Schiff durch ein Fenster im Raum des Kapitäns oder steigen Sie nach oben und stehlen Sie sich auf das Beiboot. Vorsicht: Deponieren Sie vor diesem Quest



Auf einen Blick:
- Mehr Tips
- Der Elfenbeinvampir
- Die Feste
- Hafenbecken, unter Wasser
- Tips für Großkämpfe
- Der Bau der Königin

MEHR TIPS

Eine Komplettlösung und ausführliche Tips zu allen wichtigen Spielinhalten gibt's wie gewohnt auch von Attic/Fan pro selbst. Zum Preis von DM 25,- sollte das Büchlein, dem auch eine CD beiliegt, mittlerweile im gut sortierten Fachhandel erhältlich sein.



Einer der wesentlichen Fortschritte dieses Spiels: das neue System, Gegenstände im Inventory bewegen zu können.



Auch der Charakterbildschirm wurde etwas übersichtlicher gestaltet, auch wenn hier die Gegenstandsverteilung noch deutlich umständlicher ausfällt.



Der Informant Tarik ist einer der wichtigsten NSCs im Spiel, da Sie nur durch ihn Anschluß an die „Gilde" erhalten. Außerdem kennt er fast alle und jeden in Riva.

einen Teil Ihrer Ausrüstung in Riva, da Sie sonst einiges wegwerfen müssen, um sich vor dem Ertrinken zu retten.

Der Elfenvampir

Sobald Sie das Versteck des Vampirs genügend durchsucht haben, werden Sie einen kleinen Schlüssel, eine Mondlaterne, einen silbernen Ring und einen silbernen Armreif sowie mehrere Pillen gegen Hypnose gefunden haben. Statten Sie nun Ihren ersten Helden mit all diesen Dingen aus. Eine Pille muß er schlucken. Schicken Sie ihn durch einen Spiegel. Mit dem Schlüssel öffnet er eine Kiste, findet einen Kristall und fügt diesen der Laterne hinzu. Der Rest erledigt sich von selbst.

Die Feste

Der kleine Wasserdrache vor dem unterirdischen Eingang verdient eher Ihr Mitleid, bekommt aber ein paar Fulminictus oder Ignifaxius serviert. Betreten Sie die Feste nach 20 Uhr und verlassen Sie sie vor 8 Uhr. Sobald Sie die Folterkammer entdeckt haben, klettern Sie dort auf die Empore. Verfolgen Sie das Schauspiel und befreien anschließend den Magier. Der Amulettschlüssel befindet sich bei einem Offizier im zweiten Raum, erster Gang links, vom Ausgangsort aus betrachtet. Gleich daneben finden Sie den Raum des Kochs, dessen Bett Sie untersuchen müssen (Frauenkleider). Der Koch ist in der Küche und verrät Ihnen den Rest, den Sie wissen müssen.

Hafenbecken, unter Wasser

Nachdem Sie Ihre Aufgaben vom Necker-König erhalten haben, suchen Sie nach größeren Ruinen in der Nähe des Wracks. Bald werden Sie beobachten, wie einer der Abtrünnigen im Hause des Fischhändlers verschwindet. Gehen Sie ihm nach und suchen dort nach einer Bodenluke. Im letzten Keller müssen Sie alle Weinflaschen zerstören, bevor Sie zum König zurückkehren. Die Tür im Wrack erreichen Sie, wenn Sie die Bleischuhe wegwerfen und nicht nur im Inventar ablegen. Mit dem Leuchtstab öffnen Sie die Türen, bis Sie zu einem Raum mit Wasserelementen gelangen. Diese entstehen immer wieder neu, bis sich einer Ihrer Recken im Alleingang zur Kiste durchgeschlagen hat. Wenn alles erledigt ist, werfen Sie die Schuhe erneut weg, und schon tauchen sie auf.

TIPS FÜR GROSSKÄMPFE

Speichern Sie auf jeden Fall oft und vor allem dann ab, wenn der Endgegner eines Dungeons bevorsteht. Den Feuerdämonen in der Binge besiegen Sie am ehesten, wenn er durch zwei gut gepanzerte Helden in den Nahkampf mit magischen Waffen verwickelt wird. Somit zaubert er nicht und kann relativ schnell erledigt werden. Gegen die meisten Zauber ist er immun. Beschränken Sie sich deshalb auf „Fulminictus" und „Ignifaxius". Der Drachen vor der Festung kann nur durch Fernwaffen und die Kampfzaubersprüche Fulminictus und Ignifaxius erlegt werden. Allerdings wirkt bei ihm der Zauber „Blitz" (Fulmen te ceda); setzen Sie diesen Spruch alle drei Runden ein - Ihre Helden werden es Ihnen danken. Die Königin schließlich ist ebenfalls gegen fast alle Zauber immun; auch hier hilft nur der massive Einsatz von Ignifaxius und Fulminictus. Trotzdem sollten die beiden stärksten Helden in den Nahkampf gehen, da dies die Kreatur vom Zaubern abhält. Die Feste ist besonders wegen des Zeitlimits ein harter Brocken. Wenn Sie bis 08:00 Uhr morgens nicht fertig sind, ist alles vorbei. Vermeiden Sie deshalb überflüssige Kämpfe und verwenden Sie zur Überwindung längerer Strecken den Spruch „Transversalis". Beim Kampf gegen die Wasserelemente im Schiffswrack sollte ein starker Held durch „Axxeleratus" beschleunigt werden und sich zum Zentrum vorkämpfen. Alle anderen müssen den schwachen Necker beschützen, da dessen Tod auch das Mißlingen der Aufgabe bedeuten würde.



Das Mosaik im Turm des Magiers: Wenn Sie ein Teil verschieben und sich der Hintergrund verdunkelt, befindet es sich an der richtigen Stelle. Keine Panik, wenn Sie es nicht sofort schaffen: der Gestaltenwandler ist kein gefährlicher Gegner, und richtig plazierte Teile bleiben jeweils erhalten.

Der Bau der Königin

Vorsicht: Sie sind zunächst unbewaffnet und sollten sehr langsam vorgehen. Nehmen Sie alles mit, was Sie finden können, und vermeiden Sie Kämpfe. Finden Sie das Borbarad-Ei bei einem erschlagenen Wurm und geben es dem führenden Helden in die linke Hand. Eine Flöte erhalten Sie, wenn Sie einen Pflanzenstiel zunächst mit einem Stachel (=Blasrohr) und dann mit einer Käferkralle bearbeiten. Bei der Teleportfalle im „Raum der Millionen Illusionen" müssen Sie jeweils „unmoralisch" antworten, also genau das Gegenteil von dem sagen, was eigentlich richtig erscheint. Im anschließenden Labyrinth halten Sie sich zunächst nordwestlich und gehen dann nach Süden. Sie stehen anschließend vor einer Tür, die nur mit der Flöte zu öffnen ist. Am Ende des Ganges (nach dem Kampf mit dem roten Wurm) verwenden Sie die Flöte nochmals. Nach der Rutschpartie gehen Sie SOFORT geradeaus weiter. Berühren Sie nicht die Wände, da der Kampf mit den Spiegelbildern Ihrer Party nur sehr schwer zu überstehen ist. Benutzen Sie das Amulett der Magier erst, wenn die Filmsequenz, die das Hinscheiden der Königin zeigt, beendet ist.

Uwe Symanek



Auf einen Blick:
- Verstärkung im klassischen Risiko
- Kontinent-Boni
- Ultimatives Risiko
- Verstärkung

RISIKO



Für Strategie-Fans der alten Garde hielt der Spielepublisher Hasbro mit der PC-Version von Risiko ein besonderes Weihnachtsgeschenk parat. Im folgenden erfahren Sie alles über das klassische und erweiterte Risiko und die im Spiel integrierten historischen Szenarien.

Das klassische Risiko wurde originalgetreu von der Brettspiel-Fassung übernommen und dürfte regeltechnisch jedem Spiele-Interessierten mehr oder weniger geläufig sein. Ein Spielzug wird dabei in vier Phasen unterteilt, die folgendermaßen aufgebaut sind. Zuerst erhalten alle Spieler Truppenverstärkungen nach bestimmten Kriterien und verteilen diese abhängig von ihrer Strategie. Dann werden der Reihe nach von jedem Spieler entsprechende Angriffe gestartet. Jeder Spieler darf anschließend noch einen strategischen freien Zug durchführen, d. h. er kann einmalig Truppen zwischen benachbarten eigenen Ländern verschieben. Eine gewonnene Schlacht bringt dem Glücklichen dann schließlich eine Risiko-Gebietskarte ein.

Verstärkungen im klassischen Risiko

Die Anzahl an Verstärkungsbataillonen hängt von der Größe des Spielerreiches, eventuell besetzten Kontinenten und eingereichten Gebietskartensätzen ab. Grundsätzlich erhält jeder Spieler unabhängig von der Zahl der besetzten Länder mindestens drei Armeen. Für je drei besetzte Gebiete bekommen Sie jede Runde eine Verstärkungsarmee, wobei der Computer bei der Berechnung abrundet. Der kompletten Besetzung von Kontinenten oder Ländern kommt durch das Erhalten von entsprechenden Boni besondere Bedeutung zu (siehe Extrakasten). Durch das Sammeln und strategisch günstige Einlösen von Gebietskarten stehen Ihnen weitere Verstärkungen der Armee zur Verfügung. Je nach gewählter Zusammenstellung entsprechen die eingelösten Karten einem festen oder ansteigenden Armeenwert. Im ersten Fall bringt die Infanterie vier Einheiten, die Kavallerie sechs Einheiten und die Artillerie acht Einheiten - gemischte Karten sorgen für zehn Verstärkungsbataillone. Die Option „Ansteigender Kartenwert" bringt beim ersten Einlösen vier, beim zweiten sechs, beim dritten acht, beim vierten zehn, beim fünften zwölf und beim sechsten fünfzehn Einheiten - danach bekommt der einlösende Spieler immer fünf Einheiten mehr als der Vorgänger.



Bündnisse zu Beginn des Spiels sollten Sie immer eingehen.

KONTINENT-BONI

Kontinent-Boni (klassisches Risiko)

Kontinent	Anzahl Gebiete	Bonus
Afrika	6	3
Asien	12	7
Australasien	4	2
Europa	7	5
Nordamerika	9	5
Südamerika	4	2



Zum Abschluß eines jeden Zuges steht der Austausch von Kriegsgefangenen an. In der Regel eine gute Gelegenheit zur Verstärkung.

Wichtig ist, daß Sie für jede Gebietskarte, die Sie einlösen und deren Gebiet Sie auch selbst besetzt halten, zwei zusätzliche Armeen bekommen.

Ultimatives Risiko

Ein Spielzug besteht aus den folgenden Elementen: Zufallsereignisse - Bündnisphase - Verstärkungen plazieren - Angriffe - strategische freie Züge - Risiko-Gebietskarten ja/nein - Gefangenenaustausch - Naturkatastrophen - Rebellenangriffe. Die Zufallsereignisse umfassen das Bestimmen der Spielerreihenfolge für die kommende Runde, die Zahl der Rebellenbataillone in den einzelnen Gebieten und die Verlagerung der Sturmfluten, welche den Truppentransport über Seeverbindungen unmöglich machen können. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, Bündnisse mit den einzelnen Gegnern zu schließen. Diese Bündnisse haben den Charakter eines Nichtangriffspaktes zwischen zwei Parteien, eine Laufzeit von 1-3 Runden und sind bindend.

Verstärkungen

Neben der Größe des Spielerreiches und eventuellen Kontinent- bzw. Länderboni (siehe entsprechende Extrakästen) gibt es auch Superstaat-Boni, die je nach Karte unterschiedlich ausfallen. Außerdem erhalten Sie für zehn verbundene Gebiete jeweils drei Bataillone. Weitere Verstärkungen bringen in der letzten Runde gefangene Rebellen-Armeen und ein Gefangenenaustausch mit den Computergegnern. Die durch das Einlösen von Gebietskarten ausgehobenen Truppen werden im Anschluß an die reguläre Verteilung in ihren Bestimmungsorten stationiert. Wie beim klassischen Risiko gibt es die Optionen fester und ansteigender Kartenwert. Beim festen Kartenwert bekommt der Spieler grundsätzlich zwölf Armeen pro Kartensatz plus einen Bonus für bestimmte Kartenkombinationen. Gemischte Sätze bringen dabei keine weiteren Einheiten, Infanteriesätze drei, Kavalleriesätze sechs und Artilleriesätze neun Zusatzbataillone - drei Joker bedeuten elf Zusatzarmeen und einen General oder ein Fort. Bei dieser Option spielt die Zusammensetzung der Kartensätze also eine wesentliche Rolle für die Verstärkungsstrategie des Spielers. Beim ansteigenden Kartenwert dürfen nur gleichartige und keine gemischten Sätze eingetauscht werden. Der erste Satz bringt fünf Einheiten und die weiteren sieben, neun, elf, fünfzehn, neunzehn und fünfundzwanzig Bataillone (anschließend immer +5 Einheiten). Mit den Verstärkungen können Sie dabei entweder neue „normale" Einheiten auf der Landkarte plazieren oder sich ein Fort bzw. einen General leisten - für drei Bataillone setzt es jeweils eine neue Festung oder einen neuen General. Außerdem werden angeschlagene Festungen oder die Hauptstadt durch den Einsatz eines Bataillons um drei Trefferpunkte aufgemöbelt.

BONUSARMEEN

Sehr nützlich! Alle Kontinental- und Länderboni können Sie mit dieser Tabelle auf einen Blick einsehen. Richten Sie Ihre Spielstrategie danach aus.

KONTINENT- UND LÄNDER-BONI (ULTIMATIVES RISIKO)

Kontinent	Bonus	Kontinent	Bonus
Afrika	10	Mittlerer Osten	12
Asien	10	Nordamerika	8
Australasien	7	Südamerika	8
Europa	10		

Anmerkung: zu jedem Kontinent gehören jeweils 10 Länder.

LÄNDERBONI ASIEN (KLASSISCHES + ULTIMATIVES RISIKO)

Land	Anzahl	Gebiete	Land	Anzahl	Gebiete
Afghanistan	9	6	Malaysia	6	3
Borneo	8	5	Mongolei	6	3
Burma	6	4	Nordindien	16	12
China	23	17	Philippinen	5	3
Indochina	9	6	Südindien	10	8
Indonesien	5	3	Sumatra	9	6
Japan	5	3	Tibet	8	6
Korea	3	2	Turkestan	15	12

LÄNDERBONI EUROPA (KLASSISCHES + ULTIMATIVES RISIKO)

Land	Anzahl	Gebiete	Land	Anzahl	Gebiete
Ägypten	12	9	Norditalien	6	6
Anatolien	12	10	Österreich	16	13
Balkanstaaten	12	10	Portugal	4	3
Baltikum	4	3	Preußen	10	12
Deutschland	8	8	Rußland	18	14
Frankreich	16	12	Schwarzmeerst.	4	3
Großbritannien	12	10	Skandinavien	9	6
Nordafrika	10	6	Spanien	17	10
Süditalien	6	6	Westeurop. Tiefl.	4	3

LÄNDERBONI AMERIKA (KLASSISCHES + ULTIMATIVES RISIKO)

Land	Anzahl	Gebiete	Land	Anzahl	Gebiete
Great Plains	20	10	Nordmexiko	6	3
Guayana	3	2	Nordwest-Territ.	12	6
Karibik	16	8	Oberes Kanada	10	5
Louisiana	10	5	Ohio	7	4
Mittelamerika	10	5	Südamerika	13	6
N. Ver. Staaten	10	5	S. Ver. Staaten	11	6
Südmexiko	15	6	Unteres Kanada	16	8

EUROPAKARTE: SUPERSTAAT-BONI

Europäische Superstaaten

Land 1	Land 2	Land 3
Baltikum	Rußland	Schwarzmeerstaaten
Preußen	Deutschland	Österreich
Westeuropäisches Tiefland	Frankreich	Norditalien und Süditalien
Spanien	Portugal	
Nordafrika	Ägypten	
Anatolien	Balkanstaaten	

AMERIKAKARTE: SUPERSTAAT-BONI

Amerikanische Superstaaten

Land 1	Land 2	Land 3	Bonus
Guayana	Südamerika	Mittelamerika	+6
Südmexiko	Nordmexiko		+3
Louisiana	Ohio	Südliche Vereinigte Staaten	+5
Südliche Vereinigte Staaten	Nördliche Vereinigte Staaten		+9
Nordwest-Territorium	Oberes Kanada		+3
Oberes Kanada	Unteres Kanada		+8

ASIENKARTE: SUPERSTAAT-BONI

Asiatische Superstaaten

Land 1	Land 2	Land 3	Land 4	Bonus
Japan	Korea			+3
China	Mongolei			+2
China	Mongolei	Tibet		+4
Burma	Indochina			+2
Burma	Indochina	Malaysia		+3
Südindien	Nordindien			+5
Südindien	Nordindien	Afghanistan		+9
Afghanistan	Turkestan			+2
Malaysia	Sumatra			+1
Malaysia	Sumatra	Borneo		+2
Indonesien	Philippinen			+2
Indonesien	Philippinen	Borneo	Sumatra	+5

Die Superstaaten finden Sie nur im ultimativen Risiko. Die Boni lohnen sich sehr, so daß Sie Staatenbünde anstreben sollten.

Auf einen Blick:
- Geländetypen
- Attacke!
- Generelle Spielstrategien
- Angriffsstrategien
- Verteidigungsstrategien
- Die historischen Szenarien

GELÄNDETYPEN

Beim ultimativen Risiko spielen die Terrainformen der einzelnen Gebiete eine wichtige Rolle für die Angriffs- und Verteidigungstaktiken der Spieler. Folgende Tabelle gibt Auskunft über die Auswirkungen der einzelnen Geländetypen. Wichtig: Nach einem Angriff gegen ein schwieriges Gelände können Sie mit der eingesetzten Armee keine weiteren Attacken starten, wobei Gebiete mit einem Fort/einer Hauptstadt ebenfalls als schwieriges Gelände zählen.

Geländetypen	Auswirkung auf Schlachten	Besatzungsmöglichkeiten	Besonderes
normal	keine	max. 20 Bataillone ohne General	-
Wüste + Antarktis	leichter Vorteil für Verteidiger	max. 10 Bataillone ohne General	keine Forts
Wald + Dschungel	mittlerer Vorteil für Verteidiger	max. 10 Bataillone ohne General	-
Berge + Sümpfe	großer Vorteil für Verteidiger	max. 10 Bataillone ohne General	keine Forts

Attacke!

Entgegen den Ausführungen im Handbuch stehen die verschiedenen Angriffsarten nicht in der erwähnten Form zur Verfügung. Beim klassischen Risiko können Sie zwischen klassischen und ultimativen Würfeln wählen, wobei letztere Option den Umfang der Kampfhandlungen bei großen Armeenzahlen wesentlich reduziert. Beim ultimativen Risiko gibt es aber in der Verkaufsversion keine Möglichkeit, die Angriffsart zu bestimmen, sondern man muß immer das Taktikkarten-System verwenden. Der Ausgang einer Schlacht wird dabei zu 40% von der gewählten Taktik bestimmt, während die restlichen 60% durch die Armeegrößen, das Gelände, das Vorhandensein von Generälen, das Schlachtenglück, der Umzinglung von Gegnern und dem eventuellen Angriff auf dem Seeweg beeinflußt werden. Durch dieses Kampfsystem wird der sehr hohe Glücksfaktor des klassischen Risikos teilweise abgeschwächt, der Kampfverlauf ist aber weiterhin manchmal vom Zufall geprägt - wählt der Verteidiger die entsprechende Gegentaktik aus, wird ein scheinbar sicherer Angriff zu einem Fiasko.

Generelle Spielstrategien

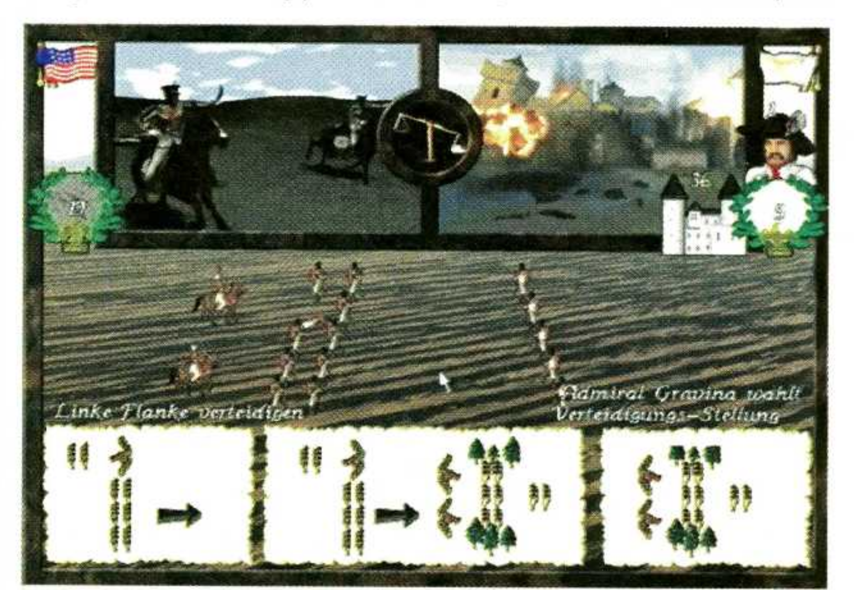
Die Bestimmung des Spielziels spielt eine besondere Rolle für Ihr Vorgehen, da sich hieraus schon bestimmte Taktiken ableiten lassen. Allgemein kann man sagen, daß Sie versuchen sollten, jede Runde die maximale Zahl an Verstärkungsbataillonen zu erreichen, um den Computergegnern zumindest zahlenmäßig überlegen zu sein. Zu diesem Zweck sollten Sie eine Kontinent- oder Länderstrategie verfolgen, um die entsprechenden Besatzungsboni zu erhalten. Die Zugehörigkeit der Gebiete zu den Kontinenten oder Ländern erkennen Sie anhand der großen Übersichtskarte (Kugel mit den besetzten Ländern anwählen), wenn Sie die eigene Flagge links oben anklicken - auch beim Anpeilen von Superstaat-Boni wird diese Vorgehensweise notwendig. Um weitere Verstärkungen zu erhalten, können auch die Gebietskarten eingesetzt werden - Sie sollten auf alle Fälle in jeder Runde eine Karte bekommen, da man mit ihrer Hilfe das konzentrierte Vorgehen an den Brennpunkten unterstützen kann. Die Verwendung der Option „fester Kartenwert" sorgt dafür, daß ein Zurückhalten der Karten mitunter sinnvoll wird - das Einlösen von drei Jokern bringt beispielsweise fast doppelt soviel Nachschub wie das Einbringen gemischter Karten. Bei der Plazierung von Verstärkungen ist es von großer Bedeutung, lohnende Gesamtziele zu verfolgen und keine Gießkannenpolitik zu betreiben. Der größte Anfängerfehler besteht darin, immer nur ein bis zwei Einheiten in jedem Land zu plazieren, um die Präsenz auf der ganzen Landkarte zu gewährleisten. Mit dieser Taktik gewinnen Sie kaum neue Gebiete dazu und sind in ständiger Verteidigungsposition. Wesentlich besser ist es, sich auf das Erreichen eines Kontinent- oder Länderbonus zu konzentrieren und entsprechend viele Truppen zu diesem Zweck abzustellen. Von dieser Basis können Sie dann alle weiteren Feldzüge aus einer gesicherten Stellung planen.

Angriffsstrategien

Zu Beginn eines Risiko-Spiels sollten Sie auf jeden Fall Bündnisse mit allen PC-Gegnern schließen, um sich zuerst einmal den Rebellen widmen zu können. Auseinandersetzungen mit den übrigen Mächten kommen früh genug und sollten deshalb vorerst gemieden werden. Bei den Bündnissen sollten Sie immer auf die Dauer achten. Es kann durchaus vorkommen, daß ein Vertrag mit einem Gegner abläuft und dieser in der gleichen Runde vor dem Spieler seinen Zug macht - die Folge sind meist Angriffe gegen schwach besetzte Gebiete, die Sie aufgrund des bestehenden Nichtangriffspaktes nicht weiter verstärkt haben. Gebiete ohne größere Feindmacht sollten auf jeden Fall angegriffen und eingenommen werden, auch wenn die eigene Truppenzahl nicht ausreicht, um das Gebiet dauerhaft halten zu können. Sie bekommen so auf jeden Fall eine Gebietskarte und zwingen die angrenzenden Feinde dazu, ihre Armeen zu teilen, um



Zufallsereignisse wie Stürme oder Epidemien lassen sich nicht beeinflussen. In jedem Land sollten daher zumindest zwei Armeen stehen.



Völliger Quatsch! Ein Fort sollten Sie ohne Kavallerie und natürlich mit einer entsprechenden Überzahl von etwa 3:1 angreifen.



Durch Bonuskarten werden Spiele gewonnen! Auch auf die Mischung kommt es an, meist bringt vorschnelles Eintauschen Nachteile.



God save the Queen! Die Umzingelungs-Taktik hat die Engländer isoliert. Jetzt schnell zuschlagen, bevor die Queen Verstärkung ruft.

das Gebiet zurückzuerobern. Um größere Armeen auf ein Land zu plazieren, ist das Anwerben eines Generals notwendig, wobei Sie abhängig von der Größe Ihres Reiches mindestens fünf Anführer zusätzlich zu den bereits vorhandenen einkaufen können. Der Rang eines Generals hat Auswirkungen auf die Zahl der Taktiken, die er im Kampf einsetzen kann: ein Stern bedeutet acht Taktiken, zwei immerhin elf Taktiken und drei Sterne fünfzehn - eine Armee ohne Anführer hat nur fünf Angriffsarten zur Auswahl. Die Einstufung hängt vom Zufall ab, kann aber durch gewonnene Schlachten bis zu einem Wert von 3 ansteigen - die Einnahme einer Hauptstadt bringt den 4-Sterne-Rang ein.

Verteidigungstaktiken

Um bestimmte Gebiete dauerhaft besser sichern zu können, ist das Errichten von Forts anzuraten - falls es das entsprechende Gelände erlaubt. Da ein Fort 21 Bataillone beherbergt, ist es meist nicht notwendig, in diesen Gebieten übermäßig viele Truppen zu stationieren - das Reparieren in der folgenden Runde genügt in der Regel, um die Angreifer aufzureiben. Leider können Sie nur fünf zusätzliche Forts errichten - eventuell sollten dabei Forts im Hinterland wieder abgerissen werden, um neue an anderer Stelle aufbauen zu können. Die Maximalzahl an Forts kann durch die Übernahme feindlicher Festungen erhöht werden. Im ultimativen Risiko gibt es ohne Hauptstadt keine neuen Generäle oder Forts, die Gebietskarten wandern an den Gegner und alle Kriegsgefangenen fallen weg. Obwohl eine Hauptstadt immerhin 40 Verteidigungsbataillone bereithält, ist das Stationieren anderweitiger Truppen dringend anzuraten - ansonsten marschiert der Gegner eventuell mit einer großen Übermacht durch Ihre Verteidigungslinien. In bestimmten Gebieten wie Wüsten oder arktischen Regionen kommt es mit schöner Regelmäßigkeit zu Naturkatastrophen, die die Besatzungsmacht verringern. Aus diesem Grunde sollten Sie in den meisten Gebieten nicht nur ein Bataillon zurücklassen, da ein vollständiges Eliminieren der Besatzungsarmeen die Rebellen auf den Plan ruft - schon ist der mühsam erkämpfte Kontinentbonus wieder weg. Da die Verstärkungen der Rebellen per Zufallsgenerator gesteuert werden, kann es durchaus vorkommen, daß Sie plötzlich ein befestigtes Rebellenland inklusive General und großer Armee in Ihrer Nachbarschaft haben. Da die Revoluzzer aber untereinander unabhängig agieren, ist es meist nur eine Frage der Zeit, bis sie von der Landkarte verschwunden sind und die Spieler nur noch gegeneinander kämpfen.

Die historischen Szenarien

Die interessanteste ultimative Herausforderung stellen die Geschichts-Szenarien dar. Im folgenden finden Sie deshalb Tips zu den Missionen der Welt-, Asien- und Amerikakarte, wobei sich diese immer auf vier Spieler beziehen. Grundsätzlich läßt sich sagen, daß Sie zuerst die vorhandenen Rebellengebiete bekämpfen sollten, um sich anschließend den „echten" Gegnern widmen zu können. Deshalb ist es ratsam, die ersten Runden mit entsprechenden Nichtangriffspakten zu bestreiten.

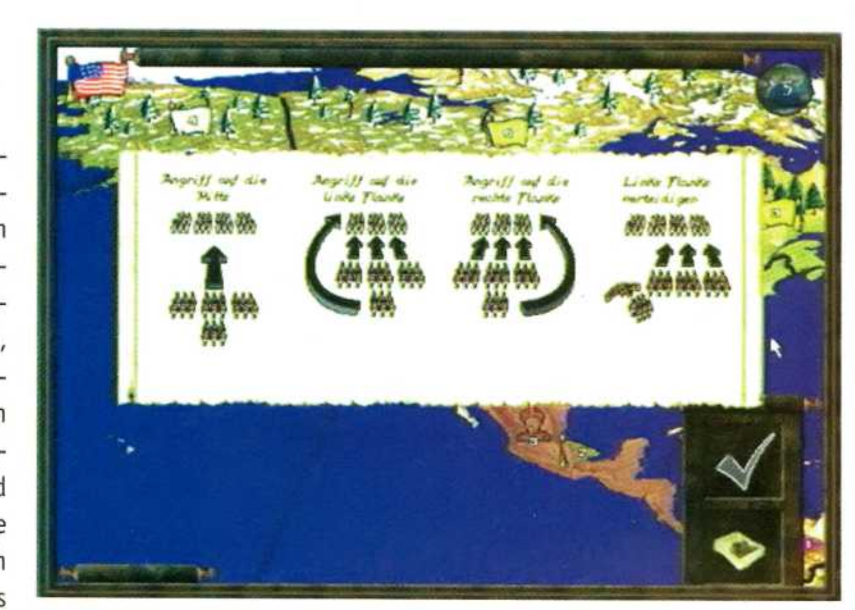
▮ Weltkarte 1800: Briten, Russen, Franzosen/Spanier, Osmanen

Nachdem Bündnisse mit allen Ländern geschlossen wurden, verleiben sich die Briten Australasien ein und bauen ihren Einfluß in Nordamerika aus. Die Kap-Provinz, die Karibik und Brasilien sind strategisch wichtige Stützpunkte und entsprechend auszustatten. Im Mittleren Osten und Asien ist eine Pufferzone zu errichten. Der erste Gegner sind die Osmanen in Afrika, danach sind die Franzosen in



Auf einen Blick:

- Einsatz der Taktikkarten



In etlichen Versuchen hat sich der Angriff auf eine Flanke als bester herausgestellt. Das Handbuch läßt Sie hier leider im Regen stehen.

Amerika an der Reihe. Zum Abschluß sollten die isolierten Russen von der Landkarte verbannt werden.

▮ Asien 1789: Briten, Holländer, Quing-Imperium, Mahratta-Konföderation

Nach dem Friedensschluß mit Holland und dem Quing-Imperium gehen die Briten gegen die Mahratta-Konföderation vor. Die ersten Länderziele sind Burma, Malaysia und Indochina. Durch die Einnahme von Süd- und Nordindien wird der Zugang zu Afghanistan frei. Da sich die Holländer leicht auf Distanz halten lassen, sollte zuerst das Quing-Imperium belagert werden. Achten Sie hier auf fiese Rebellenattacken!

▮ Asien 1799: Briten, Holländer/ Spanier, Quing-Imperium, Mahratta-Konföderation

Der Frieden mit der Mahratta-Konföderation sorgt erst einmal für Ruhe an den Grenzen. Zuerst sollten die Quing-Krieger die Rebellengebiete in China und Turkestan einnehmen und sich dann um Japan, Korea und Tibet kümmern. Anschließend werden alle Truppen an die Grenzen verfrachtet, um eventuelle Vorstöße zu verhindern und eigene Ausfälle durchzuführen. Die hohe Zahl an Verstärkungen durch das große Quing-Reich sollte das Ende der übrigen Gegner besiegeln.

▮ Asien 1803: Königreich Afghanistan, Briten, Holländer, Quing-Imperium

Das Bündnis mit den Briten ist der Garant für sichere Grenzen zu den Spielern, wobei die angrenzenden Rebellengebiete teilweise stark befestigt sind. Zuerst widmen sich die Holländer den Ländern Borneo, Sumatra, Philippinen und Indonesien, um sich im Anschluß Indochina unter den Nagel zu reißen. Die dadurch fälligen Superstaat-Boni sollten einen ausreichenden Truppennachschub gewährleisten, um gegen das Quing-Imperium und die Briten angehen zu können.

▮ Asien 1805: Königreich Afghanistan, Briten, Holländer, Quing-Imperium

Dem Frieden mit dem Quing-Imperium folgt der Krieg gegen Afghanistan und die Holländer. Die ersten Länderziele sind Indochina und Burma, anschließend stehen Süd- und Nordindien auf dem Programm. Die daraus entstehenden Superboni sollten den Kampf gegen die Quing-Krieger hinreichend unterstützen.

▮ Amerika 1790: Briten, Plains-Stämme-Allianz, Vereinigte Staaten, Spanier

Die Bündnisse mit den Briten und den Spaniern werden dazu genutzt, um die Plains-Stämme zu bekämpfen. Um sich gegen die weiteren Kämpfe vorzubereiten, ist die Einnahme der südlichen USA, von Ohio und dem Nordwest-Territorium notwendig. Danach kümmert man sich alternativ um die Spanier oder Engländer, wobei ein Zwei-Fronten-Krieg nicht zu empfehlen ist.

▮ Amerika 1801: Briten, Franzosen, Vereinigte Staaten, Spanier

Nachdem die Franzosen die Friedenspfeife mit den Briten und den USA geraucht haben, werden die Kriegsbeile ausgegraben, um Guayana und Louisiana einzunehmen. Die Übernahme der Great Plains und des NW-Territoriums erfordert einen kurzzeitigen Krieg mit den USA. Danach werden die Gegner einzeln ausgeschaltet.

▮ Amerika 1811: Briten, Mexikaner, Vereinigte Staaten, Spanier

Wieder schicken Sie Ihre Botschafter zu den Briten und den USA, um Friedensabkommen auszuhandeln. Diesmal sind die Mexikaner die ersten Opfer Ihrer aggressiven Bemühungen, da die nächsten spanischen Ziele Süd- und Mittelamerika sowie Südmexiko sind. Anschließend locken die großen Weiten der Great Plains. Um weitere Attacken ausführen zu können, sind die einzelnen Stellungen in der Karibik und den südlichen USA unbedingt zu halten.

▮ Amerika 1812: Briten, Mexikaner, Vereinigte Staaten, Spanier

Zuerst verhalten sich die Briten sehr friedfertig gegenüber ihren Computergegnern, um das obere Kanada und die Great Plains zu besetzen - darüber hinaus sollten die Besitzungen in Südamerika ausgeweitet werden. Später rücken die britischen Infanteristen gegen die Spanier vor. Die Gebiete in Mittelamerika und der Karibik sind aufgrund der großen strategischen Bedeutung unbedingt zu befestigen.

▮ Amerika 1820: Briten, Mexikaner, Vereinigte Staaten, Spanier

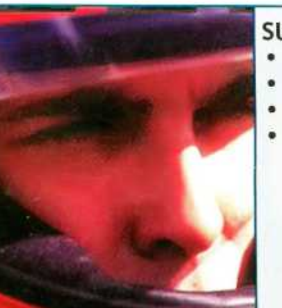
Analog zu der Situation in 1812 heißen die Ziele Guayana, Südamerika und die Great Plains. Die Gegner sind einzeln zu bekämpfen.

Thilo Bayer

EINSATZ DER TAKTIKKARTEN



Der Kampfverlauf im ultimativen Risiko wird oftmals maßgeblich von der gewählten Taktik bestimmt. Mit der falschen Angriffsstrategie kann dabei selbst eine scheinbar übermächtige Armee das Schlachtfeld als Verlierer verlassen. Angriffe gegen Forts sollten in der Regel nicht mit der Unterstützung der Kavallerie erfolgen, da diese meist aufgerieben wird - hier hat sich der gestaffelte Angriff, der Angriff auf beide Flanken oder der Überraschungsangriff bewährt (eine ausreichende Übermacht vorausgesetzt). Beim Kampf zwischen zwei Armeen kommt es auf die räumlichen Gegebenheiten und die Bataillonenzahl an. Mit einer großen Übermacht sollten Sie frontal auf den Gegner losgehen oder ihn von beiden Seiten in die Zange nehmen. Bei Vorhandensein von Wäldern bieten sich jedoch die speziellen Kavallerie-Taktiken der Generäle an. Bei ungefähr gleicher Armeenzahl sollte man eine Flanke angreifen und hoffen, daß der Gegner nicht gerade die entsprechende Verteidigung ausgewählt hat. Die Verteidigungstaktiken entsprechen im wesentlichen den Angriffsvarianten, wobei dem kämpfenden Rückzug und der Verteidigungsstellung besondere Bedeutung zukommt. Die erste Variante lohnt sich bei einer ausreichend großen Armeenzahl, die aus taktischen Gründen sowieso in ein Nachbarland verlegt werden soll. Die zweite Variante hat schon so manchen übermächtigen Angreifer zur Weißglut gebracht und sollte eigentlich die Standard-Verteidigung darstellen.



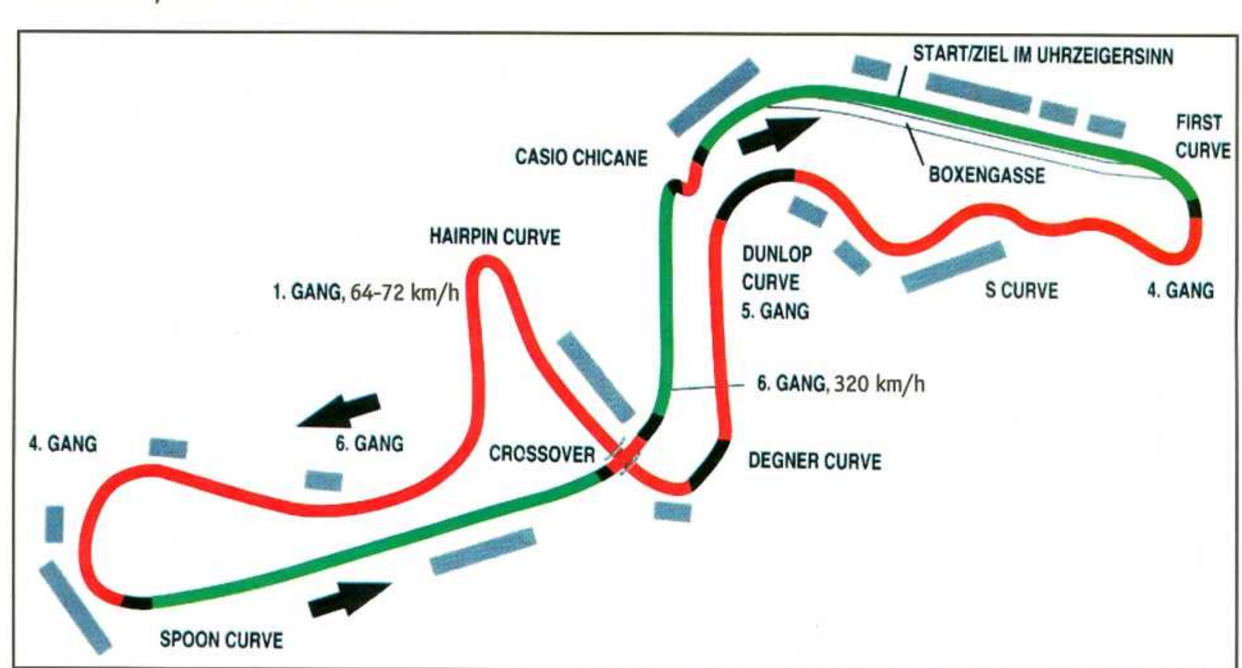
SUZUKA
- Strategie
- Das Rennen
- Das Setup
- Die Historie

F1 GRAND PRIX 2

GROSSER PREIS VON JAPAN

Suzuka, 6. November

Zum letzten Mal schicken wir Sie auf die Reise, diesmal stehen zum Saisonabschluß die Kurse von Suzuka und Adelaide auf dem Programm. Zum Abschluß unserer Tips und Tricks-Reihe zum MicroProse-Blockbuster finden Sie noch einmal wichtige Informationen zur neuen Saison und allgemeine Hinweise am Ende des Textes.









Während Ihre Gegner im Land der aufgehenden Sonne diese genießen, geben Sie bereits Vollgas und lassen das Feld am linken Fahrbahnrand links liegen.

Strategie

In Japan befahren Sie einen Kurs, der mit der klassischen „8“ aufwartet. Hohe Ansprüche an Ihr Können stellt der japanische Grand Prix nicht an Sie. Während die Streckenführung anfangs noch keine Überholmanöver zuläßt, ändert sich diese langweilige Einschränkung vor der Spoon Curve. Bis zum Ziel erlebt der Zuschauer heiße Überholversuche auf den schnellen Geraden.

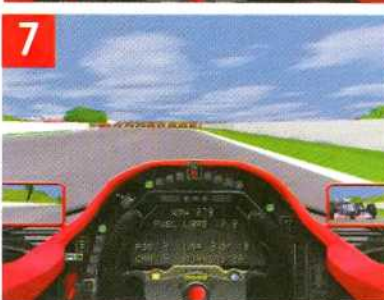
Das Rennen

Sobald die Ampel auf Grün schaltet, lenken Sie Ihren Boliden, sofern Sie sich einen ungeraden Startplatz erfahren haben, an den linken Straßenrand (BILD 1) und geben Vollgas (BILD 2). Sollten Sie von rechts starten, haben Sie schlechtere Karten. Auf der langen Geraden müssen Sie nun einen Weg nach links finden, um in die nächste Kurve auf idealer Linie einfahren zu können. Geben Sie auf jeden Fall Vollgas, der Erfolg ist Ihnen sicher! (BILD 3). Sollten die Gegner einen Blitzstart auf den Asphalt legen, dauert dieses Manöver bis zur **FIRST CURVE** an. Dort bremst Ihr Vordermann wieder frühzeitig ab, so daß es Ihnen spätestens hier gelingen dürfte, ihm die Position streitig zu machen. Achten Sie darauf, nicht mehr als 180 km/h auf Ihrem Tacho angezeigt zu bekommen. Am Ende wird die Kurve enger, so daß Sie Ihr Tempo ein weiteres Mal verringern müssen. Lassen Sie Ihren Wagen mit 135









Auf dem geraden Stück zwischen Spoon Curve und Crossover bietet sich Ihnen die beste Überholchance. Vorsicht ist allerdings bei der kommenden Linkskurve geboten.

DIE HISTORIE

Großes Nervenflattern in der Williams-Box! Nigel Mansell untersagt David Coulthard den Zutritt, da dieser die Mechaniker stört. Damon Hill fordert die Fotografen auf, nicht zu blitzen, da seine Konzentration darunter leidet. Michael Schumacher ist die Ruhe selbst. Nachts schläft er tief und fest.y und „Nervosität" scheint an diesem Wochenende ein Fremdwort für ihn zu sein. Massenandrang an den Kassen. Jede japanische Eintrittskarte hätte 40 mal verkauft werden können.

M. Schumacher (1.37,209)
Damon Hill (1.37,696)
H.-H. Frentzen (1.37,828)
Nigel Mansell (1.37,768)
Johnny Herbert (1.37,828)
Eddie Irvine (1.37,880)
Jean Alesi (1.37,907)
Mika Häkkinen (1.37,998)
Martin Brundle (1.38,076)
Rubens Barricello (1.38,533)
Gerhard Berger (1.38,570)
Gianni Morbidelli (1.39,030)
Mark Blundell (1.39,266)
Ukyo Katayama (1.39,462)
JJ Letho (1.39,483)
Pierluigi Martini (1.39,548)
Alessandro Zarnardi (1.39,721)
Christian Fittipaldi (1.39,868)
Olivier Panis (1.40,042)
Franck Lagorce (1.40,577)
Michele Alboreto (1.40,652)
Erik Comas (1.40,978)
Hideki Noda (1.40,990)
David Brabham (1.41,659)
Mika Salo (1.41,805)
Takachiho Inoue (1.45,004)

km/h aus der ersten Kurve herausgleiten. Durch die anschließende Links, die den kurvenreichsten Abschnitt einläutet, fahren Sie Vollgas. Gleich danach werden Sie gezwungen, Ihre Bremsen zu testen. Bei 185 km/h endet der Test, und Sie durchfahren mit gleichbleibender Geschwindigkeit dieses rechte Hindernis. Die beiden folgenden Biegungen lassen sich mit 210 km/h und 160 km/h passieren, bevor Sie am Ausgang der 205 km/h schnellen **DUNLOP CURVE** eine Anhöhe befahren. Durch die Anhöhe bedingt, erreicht Ihr Wagen jetzt trotz der Geraden nicht die nötige Beschleunigung für Überholmanöver. Fahren Sie statt dessen am linken Pistenrand entlang in Richtung **DEGNER CURVE**, vor der Sie auf 180 km/h abbremsen. In der rechten Biegung lassen Sie Ihren Wagen ausrollen, damit er am enger werdenden Kurvenende ungefährliche 150 km/h erreicht. Mit Vollgas fahren Sie unter der Brücke hindurch. Am Ende der schnellen Passage dämpft die langsame **HAIRPIN CURVE** Ihr Tempo auf gemäßigte 95 km/h. Achten Sie bei dieser Kurve darauf, auf der Innenseite zu fahren. Theoretisch böte Ihnen der rechtsgebogene Vollgas-Abschnitt eine Möglichkeit zum Überholen, aber da Sie außen am Gegner vorbeifahren müßten, gelingt dieses Unterfangen nur bei extrem langsam fahrenden Vordermännern. Als nächstes folgt die **SPOON CURVE**, eine typisch japanische Einrichtung, die am Ende wieder einmal enger wird. Fahren Sie mit 210 km/h in das Hindernis und verlassen Sie es mit 170 km/h. Endlich bietet sich Ihnen die heißersehnte Überholchance. Da es zudem noch leicht bergab geht, haben Sie alle Trümpfe in der Hand. Fahren Sie dicht an Ihren Vordermann heran (BILD 4). Kurz bevor es wieder bergauf geht, müssen Sie Ihre Höchstgeschwindigkeit erreicht haben. Scheren Sie nun nach links aus (BILD 5) und fahren Sie auf der Fahrbahnmitte an ihm vorbei (BILD 6). Sobald Sie ihn im Rückspiegel erblicken, nehmen Sie wieder einen Platz am rechten Pistenrand ein (BILD 7). Bremsen Sie auf 260 km/h ab, um unbeschadet durch die angrenzende Links zu kommen. Auf der nachfolgenden, kurzen Geraden entdeckt der risikofreudige Pilot eine weitere Chance, das Team zu erfreuen. Orientieren Sie sich an der Boxenmarkierung und fahren Sie dicht an der gelben Markierung entlang (BILD 8). Sobald Ihnen die Markierung genug Platz läßt, um nach rechts auszuscheren, geben Sie Vollgas (BILD 9). In der Regel hält sich die Risikobereitschaft Ihrer Kollegen stark in Grenzen, weshalb Sie hier relativ zügig am Vordermann vorbeifahren können (BILD 10). Kurz vor der **CASIO CHICANE** müssen Sie Ihr Vorhaben beendet haben (BILD 11). Haben Sie diesen riskanten Vorgang auch nach der Schikane unverbeult überstanden, geben Sie wieder Vollgas. Die leichte Rechtsbiegung ist zahm genug, um respektlos hindurchzufahren. Auf der Zielgeraden bietet sich Ihnen ein letztes Mal die Möglichkeit, Ihren Fanclub zu begeistern. Fahren Sie dem Vordermann fröhlich in den Windschatten (BILD 12). Sobald Sie die nötige Geschwindigkeit erreicht haben, scheren Sie nach rechts aus (BILD 13). Da Ihr Gegner ebenfalls sehr schnell unterwegs ist, dauert dieser Vorgang in aller Regel bis zum Eintritt in die erste Kurve an (BILD 14).









Roulettespiele für die Mutigsten in der Casino Chicane. Hier zu überholen ist eine Herausforderung für die Besten. Achten Sie beim Eintritt in die Schikane auf Gegner, die links an Ihnen vorbei wollen!







Bereits in der Kurve vor der Start-/Zielgeraden müssen Sie zum Überholen ansetzen. Fahren Sie rechts am PCA-Boliden vorbei, um die breite Straße auszunutzen.

DAS SETUP

	Qualifying/Rennen
Flügel vorne	12/7
Flügel hinten	3/5
Bremsbalance	37.625 : 62.375/37.250 : 62.750
Getriebe	36, 41, 46, 53, 59, 64/31, 38, 45, 51, 57, 62

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	2/18	12/18	10/13	10/13
Federung	1400/1400	1400/1400	1200/1000	1200/1000
Bodenfreiheit	25.0/33.0	25.0/33.0	42.0/61.0	42.0/61.0

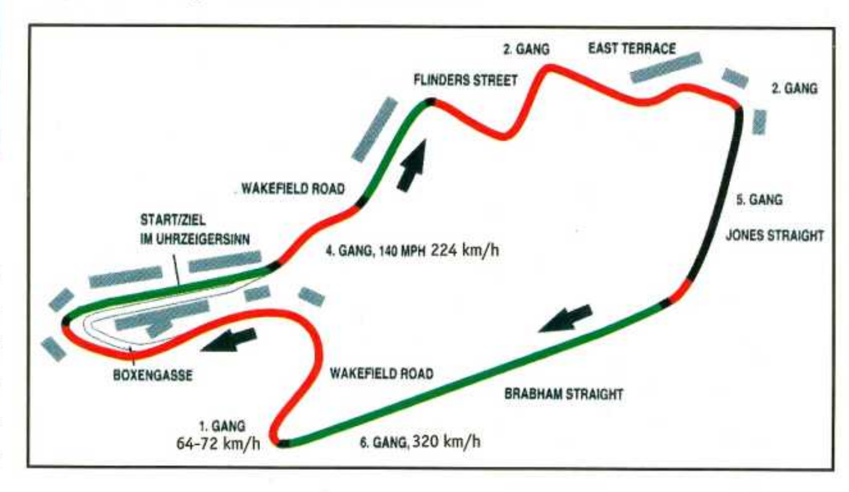
Drehstabilisator vorn . . . .2000 /1500
Drehstabilisator hinten . . .100/200

Auf einen Blick:

ADELAIDE
- **Strategie**
- **Das Rennen**
- **Das Setup**
- **Die Historie**
- **Der eigene Rennstall**

GROSSER PREIS VON AUSTRALIEN

Adelaide, 13. November



Strategie

Im letzten Rennen, bevor das Kaufen und Verkaufen der Fahrer beginnt, möchte jeder Pilot nochmals seinen Marktwert bestätigen. Australien garantiert mit einer schnellen, aber kurvenreichen Strecke einen würdigen Saisonabschluß.

Das Rennen

Sobald der Start freigegeben wurde, fahren Sie auf die linke Streckenseite (BILD 1). Damit Sie keine Bodenhaftung verlieren, achten Sie unbedingt darauf, daß Ihre Reifen nicht durchdrehen (BILD 2). Dadurch erhalten Sie einen minimalen Geschwindigkeitsvorteil (BILD 3), der Sie an Ihren Gegnern langsam aber sicher vorbeischieben läßt (BILD 4). Wechseln Sie vor der kommenden Links keinesfalls die Streckenseite, sondern durchfahren Sie die erste Kurve mit bedächtigen 160 km/h am linken Rand (BILD 5). Inmitten der Biegung beschleunigen Sie auf 230 km/h und machen den Hintermännern die Tür zu, indem Sie die Fahrbahnseite wechseln. Fahren Sie mit diesem Tempo durch den ersten Teil des schlangenähnlichen Abschnitts. Zu Beginn der **WAKEFIELD ROAD** sollten Sie ungefähr 255 km/h angezeigt bekommen. Haben Sie einen Ihrer Kollegen vor sich, beschleunigen Sie noch in der leichten Links und fahren in seinen Windschatten. Sobald Sie die anschließende Gerade befahren (BILD 6), scheren Sie nach rechts aus (BILD 7). Überholen Sie Ihren staunenden Kollegen, indem Sie beharrlich auf der Fahrbahnmitte bleiben (BILD 8). Würden Sie zu weit rechts fahren, müßten Sie beim Eintritt in die **FLINDERS STREET** sehr stark abbremsen, also Vorsicht! Mit 145 km/h bewegen Sie sich zu Beginn der Flinders Street auf sicherem Terrain. Durchfahren Sie den kommenden Zick-Zack-Abschnitt mit 115 km/h. In den kurzen Geraden zwischen den 90 Grad-Kurven müssen Sie natürlich beschleunigen, um den Anschluß zum Vordermann nicht zu verlieren. Nachdem Sie die Rechts passiert haben, beschleunigen Sie und fahren durch die linksgebogene **EAST TERRACE**. Drosseln Sie Ihr Tempo von 240 km/h auf 200 km/h, wenn Sie durch die angrenzende Rechts fahren. Eine kurz darauf folgende, enge Rechts zwingt Sie, hart auf 130 km/h abzubremsen. Achten Sie unbedingt auf Ihren Vordermann, der sicherheitshalber wieder viel zu früh bremst. Voll beschleunigt verlassen Sie den gekrümmten Abschnitt und rasen die **JONES STRAIGHT** hinab. Leiten Sie noch keinen Überholvorgang ein, denn die kommende Rechts würde Ihnen die Suppe versalzen und Sie müßten außen um

1


2


3


4


5


Klappt manchmal, aber leider nicht immer. Nur wenn Ihre Reifen nicht durchdrehen und Sie optimalen Bodenkontakt haben, können Sie bereits am Start die Konkurrenz auf die hinteren Plätze verweisen. Diesmal sollten Sie möglichst auf der linken Fahrbahnseite bleiben.

6


7


8


Eine Chance für die Profis. Vor der Flinders Street ist Millimeterarbeit und ein gutes Timing wichtig. Da Sie ungünstig in die anschließende Rechts einfahren, machen Sie Ihren Boliden so breit wie möglich.

DIE HISTORIE

Peter Sauber schenkt seinem Starpiloten Frentzen einen auf Hochglanz polierten C13. Damon Hill fährt das Rennen seines Lebens. Allerdings nur bis zur 36. Runde. In der fünften Kurve kommt es zur Kollision. Schumacher fällt aus, Hill fährt vorerst weiter. Ein weiblicher Streckenposten überbringt dem bangenden Deutschen die frohe Botschaft. Hill ist ebenfalls ausgeschieden. Michael Schumacher wird in der 53ten Minute Weltmeister.

Nigel Mansell (1.16,179)
M. Schumacher (1.16,197)
Damon Hill (1.16,830)
Mika Häkkinen (1.16,992)
Rubens Barricello (1.17,537)
Eddie Irvine (1.17,667)
Johnny Herbert (1.17,727)
Jean Alesi (1.17,801)
Martin Brundle (1.17,950)
H.-H. Frentzen (1.17,962)
Gerhard Berger (1.18,070)
Olivier Panis (1.18,072)
Mark Blundell (1,.18,237)
Alessandro Zanardi (1.18,331)
Ukyo Katayama (1.18,411)
Michele Alboreto (1.18,755)
JJ Letho (1.18,806)
Pierluigi Martini (1.18,957)
Christian Fittipaldi (1.19,061)
Franck Lagorce (1.19,153)
Gianni Morbidelli (1.19,610)
Mika Salo (1.19,844)
Hideki Noda (1.20,145)
David Brabham (1.20,442)
Jean-Denis Deletraz (1.22,422)
D. Schiattarella (1.22,529)

DAS SETUP

	Qualifying/Rennen
Flügel vorne	...11/9
Flügel hinten	...3/8
Bremsbalance	..42.000 : 58.000/37.500 : 62.500
Getriebe	...33, 39, 45, 51, 57, 62/28, 35, 42, 48, 54, 60

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	14/21	14/21	10/15	10/15
Federung	1300/1400	1300/1400	1200/1000	1200/1000
Bodenfreiheit	27.5/29.0	27.5/29.0	43.5/52.5	43.5/52.5

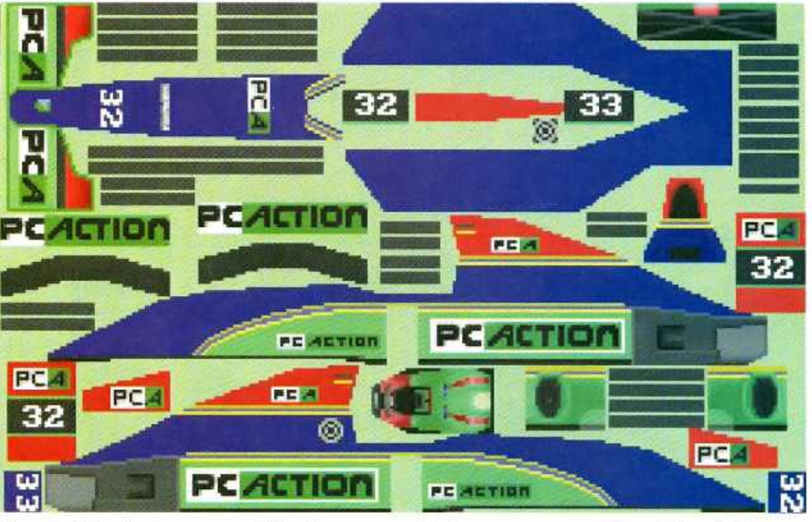
Drehstabilisator vorn ....2000 /3000
Drehstabilisator hinten ...50/100

Ihren Gegner herumfahren. Warten Sie lieber, bis Sie die Krümmung durchfahren haben und nutzen Sie die Gerade, um dicht aufzufahren. Kurz vor dem ersten Tor mit der australischen Bierwerbung (BILD 9) lenken Sie leicht nach links und verlassen den gegnerischen Windschatten (BILD 10). Auf der **BRABHAM STRAIGHT** fahren Sie Stück für Stück an Ihrem Konkurrenten vorbei (BILD 11). Kurz vor der 100 Meter-Tafel müssen Sie sich mindestens auf gleicher Höhe befinden (BILD 12). Sie wissen ja, der Computer läßt seine Mannen früher als nötig bremsen! Sobald dies geschieht und Sie den Überholten im Rückspiegel entdecken (Bild 13), lenken Sie sofort nach links, um die enge Rechtskurve auf idealer Linie und mit 70 km/h zu durchfahren. Nun dürfen Sie auf dem linksgebogenen, weiten Abschnitt Ihre Pferdchen sich austoben lassen. Ihre Freude währt nur einen Moment, bis die Kurve an Schärfe gewinnt. Verringern Sie Ihr Tempo kurz auf bummelige 125 km/h, um dann sofort wieder Vollgas zu geben. Die folgende Biegung würdigen Sie mit durchgetretenem Gaspedal. Fahren Sie aber nicht zu dicht an die linke Fahrbahnmarkierung, da sich beim Beschleunigen schließlich auch die Zentrifugalkraft erhöht und Sie bei Fahrfehlern aus der Kurve getragen würden. Ein letztes Mal müssen Sie in dieser Runde Ihren Boliden auf 85 km/h abbremsen, bevor Sie mit Vollgas über die Start-/Zielgerade rasen. Sehr dicht vor Ihnen fahrende Gegner können Sie nach klassischem Schema überholen.





Obwohl die Brabham Straight die längste Gerade in Adelaide ist, kann es sehr eng werden. Beginnen Sie mit dem Überholen deshalb schon sehr früh. Am Ende erwartet Sie nämlich eine scharfe Rechtskurve, die Sie natürlich möglichst von außen ansteuern sollten.



So sieht ein Bausatz für ein neues Fahrzeug aus. Aber Vorsicht: an diese Art des Tunings sollten sich nur erfahrene Anwender wagen.

Der eigene Rennstall

Warum also sollte es Ihnen besser ergehen, als den Herren Briatore, Jordan oder Williams? Gründen Sie doch einfach Ihr eigenes Team. Als erstes suchen Sie sich einen interessanten Teamnamen aus und gehen dann auf Sponsorensuche. Das kann Ihre Lieblingszeitschrift sein, genauso wie Ihre bevorzugte Leberwurstmarke. Was Sie danach benötigen, ist ein grafisches Händchen, Geduld und ein Modem. Mit einem JAM-Konverter wandeln Sie die Fahrzeuggrafiken in normale BMPs um, die Sie daraufhin nach Herzenslust umgestalten können (wo Sie dieses und weitere nützliche Tools finden können, sehen Sie im Anhang). Ändern Sie keinesfalls die Pixelreihe am linken Bildrand, denn diese Pixel benötigt das Programm, um Ihren Wagen korrekt darstellen zu können! Auch sollten Sie es sich zur Gewohnheit machen, mit dunklen Farbtönen zu arbeiten. Damit das Fahrzeug im Sonnenschein glänzt, werden die Farben, auf die die Sonne scheint, verschoben. Sollten Sie beispielsweise Ihren Boliden im hellsten Gelb ins Rennen schicken, erscheint er auf den beschienenen Flächen grüngelb. Lassen Sie also bei der Farbauswahl mindestens acht hellere Farbtöne unbenutzt. Lackieren Sie Ihren Wagen aber bitte nicht mit Corel-Photopaint, da dieses Grafikprogramm ungefragt die Palette umstellt (das gilt insbesondere beim Verändern des Cockpits). Gut bewährt hat sich das Shareware-Programm Paint Shop Pro, das in gutsortierten Mailboxen zu finden ist. Einige Stunden später können Sie Ihr eigenes Fahrzeuglayout bewundern. Nun müssen Sie das Programm mit dem Konverter wieder in ein *.JAM-File transformieren, ihm den Namen des zu ersetzenden Teams geben (z. B. PACIFIC.JAM) und es ins Unter-



Sieh an, sieh an! Den PC Action-Boliden dürfen wir Ihnen aus rechtlichen Gründen leider nicht auf der Cover-CD präsentieren.





Auf einen Blick:
- Der letzte Fahrtip
- Spannende Links
- Die neuen Teams
- GP-Kalender 1997













Ein wunderbarer Abpflug direkt vor der Haupttribüne.

verzeichnis GAMEJAMS kopieren. Bei der nächsten Testfahrt sitzen Sie am Steuer Ihres eigenen Boliden und strahlen noch mehr als die Sonne in den regenfreien MicroProse-Saisons. Eine neue Saison bringt nicht nur neue Teams mit sich, sondern auch neue Regeln. Egal, ob Sie die Regeln verändern wollen, realistische Carsets bevorzugen oder Original-Werbung einbauen möchten, mit diversen Internet-Tools kein Problem. Leider dürfen wir diese Tools aus rechtlichen Gründen nicht auf der Cover-CD veröffentlichen, Internet-User sollten aber vielleicht mal die Web-Page http.//cervino.vol.it/GP2/ ausprobieren.

Der letzte Fahrtip

In den letzten Ausgaben konnten Sie ausführlich nachlesen, wie Sie am schnellsten die Kurse umfahren. Zum Schluß unserer Grand Prix-Serie geben wir Ihnen einen Tip, wie Sie am dramatischsten Ihre Konkurrenz von der Piste schubsen können. Nach einigem Üben sollten Sie in der Lage sein, die fahrbaren Boliden der Kollegen zu dezimieren, ohne Schaden am eigenen Monocroque zu erleiden. Fahren Sie dicht am Kollegen vorbei, bis Sie nur noch seinen Vorderreifen sehen (1). Lenken Sie zügig nach links, um Ihr Hinterrad zwischen sein Vorder- und Hinterrad zu bekommen. Im Rückspiegel muß formatfüllend sein Heckreifen erscheinen (2). Bevor Ihr Kollege die Gefahr erkennt und ausweichen kann, bremsen Sie radikal ab. Der Pilot berührt mit seinen drehenden Reifen nun Ihre bremsenden und fliegt mit affenartiger Geschwindigkeit über Sie hinweg (3). Lösen Sie nun Ihre Bremsen und nehmen Sie erneut die Verfolgung auf (4), während das Fahrzeug des Gegners immer noch Flurschaden anrichtet (5). Sie wissen ja, schwarze Flaggen für grobe Fouls haben Sie nicht zu befürchten.

Peter Gunn

SPANNENDE LINKS

Internet Info



http://cervino.vol.it/GP2/index.html
http://home.t-online.de/home/alex.ludwig/homepage.htm
http://ourworld.compuserve.com/homepages/tkellaway/
http://www.atlasf1.com/ .
http://www.zoom.com/mito/index.sthml

DIE NEUEN TEAMS

Team	Fahrer
Arrows-Yamaha (Bridgestone)	1. Damon Hill (GBR) 2. Pedro Diniz (BR)
Williams-Renault (Goodyear)	3. Jacques Villeneuve (CDN) 4. Heinz-Harald Frentzen (D)
Ferrari (Goodyear)	5. Michael Schumacher (D) 6. Eddie Irvine (GBR)
Benetton-Renault (Goodyear)	7. Jean Alesi (F) 8. Gerhard Berger (A)
McLaren-Mercedes (Goodyear)	9. Mika Hakkinen (FIN) 10. David Coulthard (GBR)
Jordan-Peugeot (Goodyear)	11. Ralf Schumacher (D) 12. Giancarlo Fisichella (I)
Ligier-Mugen-Honda (Bridgestone)	14. Olivier Panis (F) 15. Shinji Nakano (J)
Sauber-Ferrari (Goodyear)	16. Johnny Herbert (GBR) 17. Nicola Larini (I)
Tyrrell-Ford (Goodyear)	18. Jos Verstappen (NED) 19. Mika Salo (FIN)
Minardi-Hart (Bridgestone)	20. Ukyo Katayama (J) 21. Jarno Trulli (I)
Stewart-Ford (Bridgestone)	22. Rubens Barrichello (BR) 23. Jan Magnussen (DK)
Lola-Ford (Goodyear)	24. Vincenzo Sospiri (I) 25. Ricardo Rosset (BR)

GP-KALENDER 1997

Schumacher im Ferrari und Jordan, Alesi im Bennetton oder gar Frentzen im Williams? Die Renntermine der Saison:

Datum	Ort
09.03	- Melbourne, Australien
30.03	- Interlagos, Brasilien
13.04	- Buenos Aires, Argentinien
27.04	- Imola, San Marino
11.05	- Monaco, Monaco
25.05	- Barcelona, Spanien
15.06	- Montreal, Kanada
29.06	- Magny-Cours, Frankreich
13.07	- Silverstone, England
27.07	- Hockenheim, Deutschland
10.08	- Budapest, Ungarn
24.08	- Spa-Francorchamps, Belg.
07.09	- Monza, Italien
21.09	Zeltweg, Österreich
28.09	- Nürburgring, Luxemburg
12.10	- Suzuka, Japan
26.10	- Estoril, Portugal (ggf. Jerez, Spanien)


PC Games Disc & Mag
MAXIMUM
FUN GP2
In Zusammenarbeit mit Jochen Mass
Im Fahrertraining zu Grand Prix 2 verrät Ihnen Jochen Mass, wie Sie bei GRAND PRIX 2 die besten Rundenzeiten erzielen können.
Verfolgen Sie per Full-Screen Video (von CD-ROM), wie Sie die Kurven am besten anfahren, welche Gangwahl optimal ist, die besten Bremspunkte und vieles mehr!
Auf CD-ROM: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.
Das Fahrertraining zu Grand Prix 2 aus der MAXIMUM FUN Reihe jetzt überall im Fachhandel erhältlich!
unverbindliche Preisempfehlung
DM 29.95
MAXIMUM
FUN GP2
Die CD-ROM enthält die aktuell besten & schnellsten Setups zu allen Strecken! Erzielen Sie unglaubliche Rundenzeiten!
Fahrertraining zu
Grand Prix 2
„Entwickelt von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin, in Zusammenarbeit mit Jochen Mass"
COMPUTEC



Privateer - The Darkening

Um in Privateer 2 cheaten zu können, begibt man sich während des Fluges mit **Alt-N** auf den Navigationsbildschirm. Jetzt drückt man die Taste **f** und kann die folgenden Codes verwenden:

NO TALENT	- Unverletzbarkeit
REP ME UP	- Repariert das Schiff
PETY PETY	- Sprit für den Afterburner
CHILL OUT	- Die Temperatur der Laser wird verringert
NAPALM	- Unbegrenzte Anzahl von Atombomben

Diese Cheats sind bis zur nächsten Landung aktiviert.

Koen Nils

Master of Orion II

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, muß die **ALT-Taste** gedrückt werden, während man den Code eingibt.

Einstein	- Alle Entwicklungen
Moola	- 1,000 BC
Menlo	- Entwicklungscheat
Iseeall	- Zeigt alle Planeten und Spieler an
Allai	- Informationen über die Computerspieler
Score	- Zeigt den aktuellen Punktestand an

Jan Pangas

Creatures

Wenn man das Creatures Weihnachtspaket erst jetzt installiert, wird man vor das Problem gestellt, daß man leider keine Schneemänner und Rentiere mehr importieren kann. Wenn man jetzt in den verschiedenen *.COB-Dateien etwas verändert, kann man zu einem beliebigen Zeitpunkt die verschiedenen Gegenstände importieren.

00000000: 0100 0A00 0100 ....

0A ist die Anzahl der vorhandenen Objekte (hier halt 10), und die anschließende (also zweite) 01 muß in 00 geändert werden, damit die Objekte sich nicht mehr nur zu Weihnachten installieren lassen.

Thomas Linke

FIFA 97

Es gibt einen Trick, um bei FIFA 97 schöne und gute Tore zu schießen. Wie beim Vorgänger (FIFA 96) kann man den Flug des Balles beeinflussen. Wenn man aus ungefähr 20-25 Metern auf das Tor schießt und dabei im Flug die Tasten Hoch und Runter drückt, fliegt der Ball meist in einen Winkel. Wenn nicht, was sehr selten vorkommt, bekommt man eine Ecke.

Frank Stietenroth

Battledrome

Wer keine Lust mehr hat, in einem einfachen Mech gegen die Gegner zu kämpfen, der sollte bei der Namenseingabe einfach ein * vor seinen Namen setzen. Jetzt kann man sich wirklich alle Wünsche erfüllen.

Jürgen Ewald

War Wind

!golden boy	- 5.000 Mineralien
!the sun also rises	- Ganze Karte wird sichtbar
!pump an ahrn	- Prestige wird aufgewertet
!the great pumpkin	- Kampagne wird gewonnen

Jake Groß

Tomb Raider

Level beenden

Mit Laura einen Schritt vorwärts gehen (SHIFT), einen Schritt rückwärts und dann sich 3x in eine beliebige Richtung drehen. Jetzt ein Vorwärtssprung, und der Level ist beendet.

Alle Waffen

Mit Laura einen Schritt vorwärts gehen (SHIFT), einen Schritt rückwärts und dann sich 3x in eine beliebige Richtung drehen. Jetzt ein Sprung nach hinten, und man hat alle Waffen.

Thomas Konrad

Necrodome

Um diese Cheats einzugeben, muß man zuerst **T** drücken, um die Textbox aufzurufen.

excalibur	- Alle Waffen
smallrocks	- Munition
verysmallrocks	- Unbegrenzte Munition
shrubbery	- Alle Ausrüstungsgegenstände
swallow	- Voller Tank
unladdenswallow	- Unbegrenzter Sprit
rabbit	- Schilde aufladen
igotbetter	- Gesundheit aufladen
knight	- Unverletzbarkeit
coconuts	- Andere Bewegungsmöglichkeit
grail	- Man bekommt die Flagge
camelot	- Arena gewonnen
gimmesomesugarbaby	- Alle Waffen und Gegenstände
alreadygotone	- Alle Arenen werden freigeschalten
antioch	- Alle Gegner werden getötet

Peter Hetterich

Pitfall - The Mayan Adventure

FRAMERATE	- Anzeige der Bilder/Sekunde
HATMAN	- Verwandelt den Charakter in eine Strichfigur
LETSDOTHETIMEWARP	- Der geheime Atari 2600 Level
IDBUYTHATFORADOLLAR	- Alle Level werden freigeschalten
IDDQD	- Informationen
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN	- Neun Leben
PUMPYOUUP	- Neue Waffen
EATMOREBRAN	- Neun Continues
FIVEEASYPIECES	- Die ersten fünf Level werden freigeschalten

Martina Dreher

Warcraft 2

Wenn man einen Magier hat, der den Zauberspruch Flammenschild beherrscht, stellt man diesen an die Küste und zaubert auf den nächsten gegnerischen Öltanker ein Flammenschild. Dieser beschädigt nun auf seiner Reise die Öltürme und Raffinerien, an denen er vorbeikommt.

Glen Lampert.

Gene Wars

Durch die Eingabe von **SALMONAXE** wird der Cheat-Modus aktiviert. Jetzt kann man durch Drücken der folgenden Tasten die verschiedenen Hilfestellungen aufrufen:

W	- Automatischer Sieg
C	- Man kann alles bauen
L	- Monolithen kommen
T	- Durchsichtige Gebäude
D	- Speicherinformationen

Thorsten May

Alien Trilogy

comeandhaveago	- Alle Waffen
ifyouthinkyouarehardenough	- Unbegrenzte Munition und alle Waffen
nadiapopovXX (XX = 1-34)	- Levelwarp

Bernd Thielmann

Monster Truck Madness

Durch Eingabe von **TREX** befindet man sich in einem Dinosaurier statt in einem Wagen.
Lars Schütte

Deadlock

Dieser Cheat funktioniert wahrscheinlich nur mit der Version 1.0 des Spieles. Um die Cheats zu aktivieren, muß man zuerst **CTRL-F1** drücken und kann in dem jetzt erschienenen Fenster die folgenden Kommandos eingeben.

make it so	- 5.000 Geldstücke und 100 Einheiten jeder Ressource
frode	- Die jetzige Entwicklung wird beendet
ghoti	- Maximale Bevölkerung in allen Territorien
touche	- Alle Videosequenzen können angesehen werden

Marcel Griech

C & C Alarmstufe Rot

Der Cheat gilt nur für die deutsche Version!

UNTER WINDOWS 95:
Mit dem Hex-Editor die Datei **RA95.EXE** wie folgt editieren:
Hexoffset: **D06EE** Bytes **29F3** ändern in —> **9090** (Für Sowjets)
Hexoffset: **D06FA** Bytes **29F3** ändern in —> **9090** (Allianz)

UNTER DOS:
Datei **game.dat** wie folgt editieren:
Hex-Offset: **15830E** Bytes **29B397010000** ändern in —> **909090909090**
(Sowjet und Allianz)

Vorsicht: Ändert man beide Routinen unter Windows 95, hat der Computergegner auch unbegrenzt Geld. Daher nur die Stelle verändern, für deren Seite man spielt.
Stefan Sedlmayr

Die Siedler 2 & Mission CD

Wenn man auch in den Missionen den Nebel des Krieges ausgeschaltet haben möchte, also die ganze Karte aufgeklärt sein soll, wählt man im Hauptmenü als erstes ein freies Spiel an. Hier stellt man die Aufklärung auf „AUS" und beendet das freie Spiel. Wenn man jetzt im Hauptmenü einen beliebigen Level auswählt, ist die ganze Karte sichtbar. Dieser Trick funktioniert auch noch mit der Mission-CD.
Johann Lewy

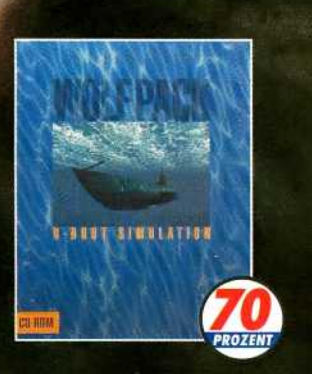
Syndicate Wars

Die folgenden Codes sind sowohl für die deutsche wie auch für die englische Version gültig.
Als Login-Namen gibt man **„POOSLICE"** an. Jetzt ertönt als Bestätigung, daß die Cheats aktiviert wurden, ein Sound. Jetzt kann man die folgenden Cheats verwenden:

- Im Ausrüstungsbildschirm kann man durch Drücken der Taste so viel Geld bekommen, wie man möchte.
- Im Ausrüstungsbildschirm die Taste **0** gedrückt halten, um alle Waffen zu bekommen.
- Im Forschungszentrum **U** gedrückt halten, um einen Tag weiterzukommen.
- Im Spiel **Alt-C** drücken, um die Mission zu beenden.
- Im Spiel **Alt-T** drücken, um die Agenten dorthin zu teleportieren, wo sich die Maus befindet.
- Im Spiel **Shift-Q** drücken, um den Agenten volle Lebens- und Waffenenergie zu geben. (Achtung: danach nicht mehr sichern.)

Statt mit **Polay.Bat** kann man das Spiel auch mit **„main/w/mX"** starten, wobei X für 1-108 steht. Dieser Wert steht für alle Einspieler-Missionen (auch Geheim-Missionen!).

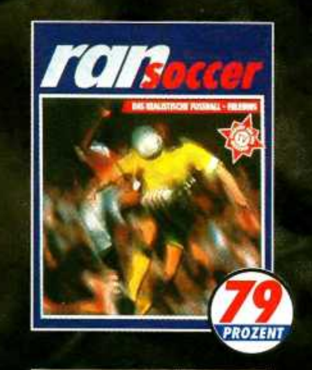

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND 2
VON RON GILBERT
LucasArts
93
PROZENT


WOLFPACK
U-BOAT SIMULATION
70
PROZENT

MEHR DA IST, DICH ZU TODE!













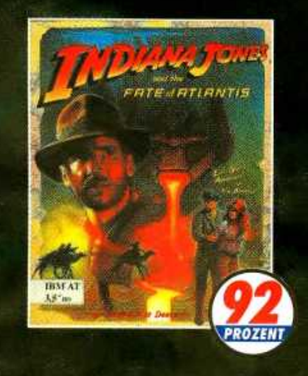










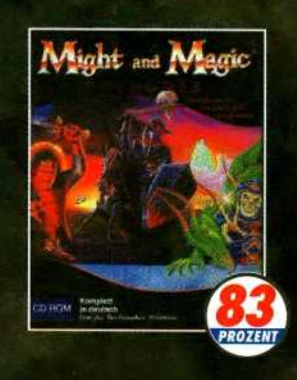
















JEDER COMPILATION-TITEL

*49,95 DM STREETPRICE

*Unverbindliche Preisempfehlung.



Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

V.34-Plus-Modems im Vergleich

ÜBERHOLS



Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, ComputerBILD, PC Professionell, in'side online, Pl@net und PC Magazin.

Rund zwei Jahre nach der Einführung des V.34-Standards, der eine maximale Übertragungsrate von 28.800 Bit pro Sekunde (bps) unterstützt, stellen die Modem-Hersteller auf V.34 Plus und somit 33.600 Bit pro Sekunde um. Lohnt sich jedoch eine Neuanschaffung?

Es gibt viele Gründe, sich in den Datennetzen zu tummeln: Aktuelle Treiber für Grafik- und Soundkarten finden Sie in AOL, CompuServe oder dem Internet ebenso wie Demos, Updates und Lösungshilfen zu aktuellen Spielen. Voll im Trend sind auch die Online-Spiele, bei denen sich Hunderte von Mitspielern gleichzeitig in einer virtuellen Welt - wie beispielsweise bei Meridian 59 - bewegen. Oder schlagen Sie der Telekom ein Schnippchen, indem Sie teure Ferngespräche mit Hilfe des Internets und einer geeigneten Soundkarte mit Vollduplex-Unterstützung zum Ortstarif führen.

Doch bevor Sie all diese Möglichkeiten ausschöpfen können, steht Ihnen zunächst die Anschaffung eines Modems ins Haus, jenes Geräts, das es Ihnen ermöglicht, über das Telefonnetz mit anderen Rechnern in Verbindung zu treten. Und umsonst ist der ganze Spaß natürlich auch nicht: Neben den Gebühren für den Internet-Zugang bzw. den jeweiligen Online-Dienst fallen weitere Telefonkosten für die Verbindung an. Und damit diese nicht zu hoch werden, lohnt sich die Anschaffung eines möglichst schnellen Modems.

Für die neueste Generation von Modems verspricht der Hersteller eine maximale Übertragungsrate von 33.600 bps statt bisher 28.800 bps. Entscheidend für das Erreichen einer hohen Übertragungsrate ist neben der Leitungsqualität auch das verwendete Modem auf der Gegenseite. Unterschiedliche Chipsätze sind häufig dafür verantwortlich, daß sich keine optimale Verbindung aufbauen läßt - aber auch Modems mit gleichen Prozessoren haben mitunter Probleme beim Verbindungsaufbau.

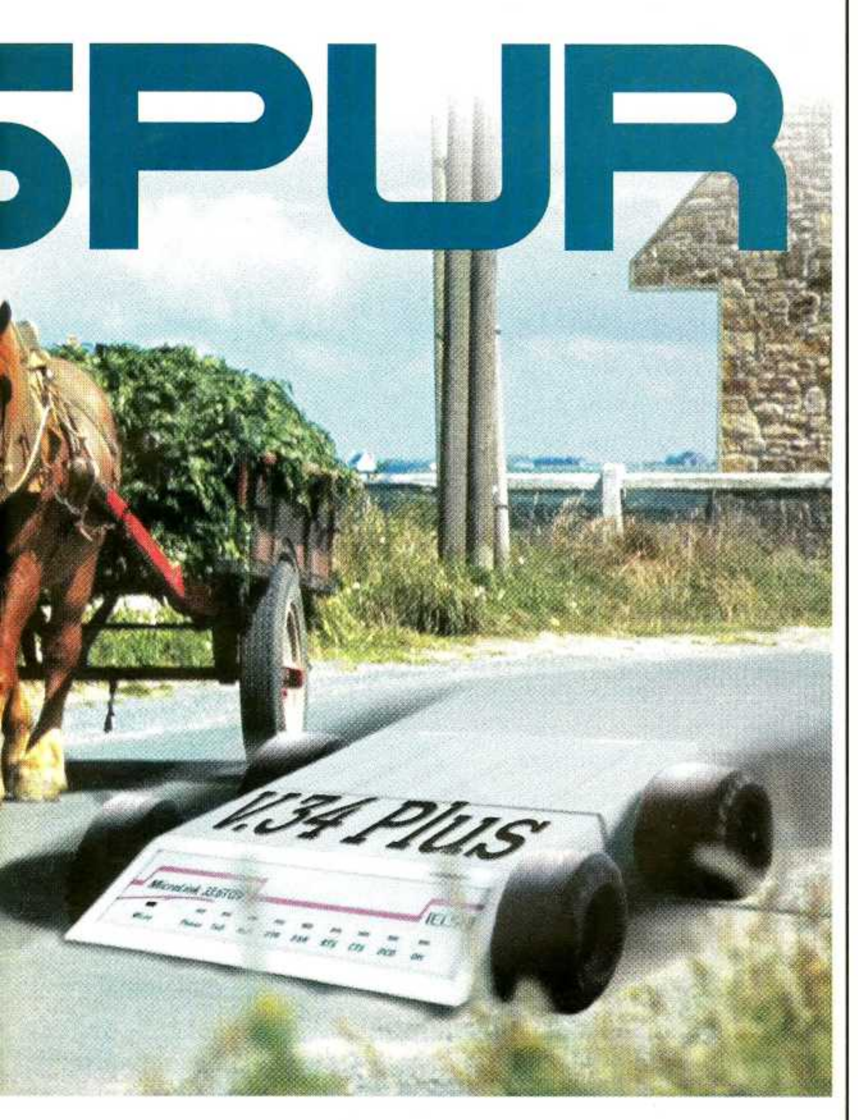
In unserem Test haben wir daher alle Modems untereinander getestet. Zwar wurde nicht immer die volle Übertragungsrate erreicht, doch kein Modem fiel weiter als auf 28.800 bps zurück. Weitere Kriterien bei der Bewertung waren Funktionalität sowie Ausstattungsmerkmale und Lieferumfang.

Ausstattung und Funktionalität

Zunächst einmal können Sie mit allen getesteten Modems Faxe versenden und empfangen. Man unterscheidet hierfür drei Fax-Befehlsklassen - je höher diese ausfällt, desto weniger Rechenleistung muß der PC in die Aufbereitung und den Versand einer Fax-Nachricht investieren. Beim Kauf von zusätzlicher Fax-Software sollten Sie daher beachten, daß die Software auch mit der Fax-Befehlsklasse 1 zusammenarbeitet.

Modems mit Voice-Funktion können Sie als Anrufbeantworter verwenden. Allerdings muß hierfür der Rechner dauerhaft eingeschaltet sein. Voice-Modems mit integriertem Mikrofon oder Mikrofonanschluß können Sie außerdem direkt als Freisprechtelefon für das normale Telefonnetz verwenden. Über Anschlußbuchsen für ein externes Mikrofon und einen Lautsprecher können Sie sogar ein sogenanntes Headset - einen Kopfhörer mit Mikrofon - anschließen.

ASVD (Analog Simultaneous Voice and Data) ist der neueste technische Kniff, der eine gleichzeitige Übertragung von Sprache und Daten ermöglicht. Eine sinnvolle Anwendung für ASVD ist beispielsweise, daß Sie während eines Online-Spiels die Möglichkeit haben, gleichzeitig mit dem Mitspieler zu sprechen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn Sie mit Ihrem Gegenüber direkt - also nicht über das Internet - verbunden sind. Bedenken sollte man dabei allerdings, daß ASVD bereits eine Übertragungsrate von 14.400 bps für sich selbst beansprucht und somit die mögliche Datenübertragungsrate für das eigentliche Spielgeschehen auf 19.200 bps drückt. Eine zusätzliche Unterstützung innerhalb von Spielen ist hierfür nicht



nötig - die Sprachübertragung regeln die Modems selbständig untereinander.
Ein weiteres Ausstattungselement bei Modems ist die Möglichkeit, über ein sogenanntes Flash-ROM ein Update der Systemsoftware einzuspielen. Ist kein Flash-ROM vorhanden, so wird bei einem eventuellen Update der Austausch eines ROM-Bausteines nötig.

Kersten Mayer

Die Modems im Test

Pearl V.34 3314 TVQE

In Ausstattung und Funktionalität liegt das Modem von **Pearl** am Ende des Testfeldes: So ist keine Voice-Funktionalität gegeben, und das mitgelieferte Telefonkabel fällt außergewöhnlich kurz aus. Auch in der **Geschwindigkeit** schaltet das Modem gerne einmal ein oder zwei Gänge zurück und kommt bisweilen nur auf **28.800 oder 31.200 bps.** Was das Modem schließlich dennoch attraktiv macht, ist der niedrige Preis von nur **178,80 Mark.** Bei gleichzeitiger Bestellung eines T-Online- oder Internet-Anschlusses über Pearl werden sogar nur **148,80 Mark** fällig.



INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 3/97

Elsa Microlink 33.6TQV

Das stabile Metallgehäuse des **Elsa Microlink** bietet zwar wenig fürs Auge, dafür können sich die inneren Werte sehen lassen: In der Übertragungsgeschwindigkeit erzielt das Microlink die **besten Testresultate.** Besonders bei der Übertragung unkomprimierter Daten lieferte das Modem überdurchschnittliche Ergebnisse. Nur aufgrund der fehlenden ASVD-Unterstützung verpaßte das mit **359 Mark** recht teure **Microlink** knapp den ersten Platz.



Microcom Office Porte 33.6

Extravagant ist das Gehäuse des **Office Porte 33.6** geformt, in dem ein Mikrofon bereits fest eingebaut ist. Über die Ausstattung des Modems gibt es kaum Negatives zu berichten: Lediglich die Fax-Funktionalität und ein fehlendes Flash-ROM verhindern das Erreichen der Höchstpunktzahl. Dank neuem **Rockwell-Chipsatz** mit **ASVD-Unterstützung,** einem Anschluß für Mikrofon und Lautsprecher ist das Modem für **alle Anwendungen** bestens gerüstet. Die erreichten Übertragungsraten liegen dabei nur knapp hinter dem schnellen Modem von Elsa, so daß sich das **333 Mark** teure **Office Porte** die **Empfehlung** der Redaktion verdient hat.



US Robotics Sportster Voice

Das **Sportster Voice** vom bekannten Hersteller **US Robotics** ist besonders für die **Sprachverarbeitung** geeignet. So sind ein interner Lautsprecher und ein Mikrofon vorhanden, zusätzlich können Sie auch einen externen Lautsprecher anschließen. In unserem Test **klappte** zwar **der Verbindungsaufbau** mit anderen Modellen, jedoch fiel das Modem häufig auf **niedrigere Übertragungsraten** zurück. Zum Lieferumfang des **348 Mark** teuren Sportster Voice zählt neben der Software und den Anschlußkabeln auch ein Kopfhörer.



DIE MODEMS IM BENCHMARK-TEST

Angegeben ist die Übertragungsdauer (Durchschnitt aus drei Testläufen) zwischen zwei Modems in Sekunden jeweils für die Sende- und Empfangsleistung. Übertragen wurde eine bereits komprimierte ZIP-Datei sowie eine reine ASCII-Datei, mit der die Leistung der modem-internen Kompression getestet wurde.

Übertragungsdauer in Sekunden zwischen zwei Modems

		Sender				
	Empfänger	Pearl V.34 3314 TVQE	Diamond Supra Express 336e SP	US Robotics Sportster Voice	Multitech Multi Modem ZDX 33.6	Microcom Office Porte 33.6
unkomprimierte Datei	Pearl V.34 3314		30	23	26	23
komprimierte Datei	TVQE		67	65	68	67
unkomprimierte Datei	Diamond Supra	33		31	30	34
komprimierte Datei	Express 33.6e SP	75		70	65	75
unkomprimierte Datei	US Robotics	31	29		27	24
komprimierte Datei	Sportster Voice	72	65		70	67
unkomprimierte Datei	Multitech Multi	25	29	25		25
komprimierte Datei	Modem TDX 33.6	67	65	65		65
unkomprimierte Datei	Microcom Office	23	29	24	25	
komprimierte Datei	Porte 33.6	67	66	64	65	
unkomprimierte Datei	Elsa Microlink	23	29	23	25	23
komprimierte Datei	33.6TQV	74	66	70	69	66
unkomprimierte Datei	Computime	23	30	23	25	23
komprimierte Datei	RalleyCom 336	66	65	75	66	66
unkomprimierte Datei	Durchschnitt	26,3	29,3	24,8	26,3	25,3
komprimierte Datei	Sendeleistung	70,2	65,7	68,2	67,2	67,7
unkomprimierte Datei	Durchschnitt	24,7	30,2	25,7	26,1	24,9
komprimierte Datei	gesamt	68,1	67,4	68,2	66,3	66,7
Geschwindigkeit in Prozent im Vergleich zum schnellsten Modell		98,1	93,3	97,0	98,6	99,4

Computime RalleyCom 33.6

Das **RalleyCom** präsentiert sich trotz seines vergleichsweise günstigen Preises mit einer hohen Funktionalität sowie mit **Voice-Unterstützung.** Möchten Sie einen externen Lautsprecher oder ein Mikrofon anschließen, wird ein spezieller Adapter nötig, der nicht im Lieferumfang enthalten ist. Zu den schnellsten Modems im Test kann sich das **RalleyCom** zählen, das lediglich durch das **Microlink** von **Elsa** übertroffen wurde. Verzichten müssen Sie auf ein Flash-ROM, ASVD sowie einen internen Lautsprecher. Dafür kann der Hersteller das Modem auch zu einem günstigen Preis von nur **249 Mark** anbieten.



Multitech MultiModem ZDX 33.6

Klein und kompakt präsentiert sich das **MultiModem** von **Multitech.** Ausgestattet mit einem **AT&T-Chipsatz** und **Flash-ROM,** müssen Sie auf eine Voice-Funktionalität verzichten. Unterstützt wird außerdem nur die Fax-Befehlsklasse 1. In der Praxis leistete sich das Modem jedoch keine Schwächen und arbeitet mit der **vollen Übertragungsrate.** Bei einem Preis von **279 Mark** bietet das **ZDX 33.6** ein recht gutes Preis-Leistungsverhältnis.



Diamond Supra Express 33.6e SP

Im **Supra Express** arbeitet der neueste Chipsatz von **Rockwell,** der mit ASVD die simultane Übertragung von Daten und Sprache unterstützt. Für Mikrofon und Lautsprecher gibt es entsprechende Anschlußbuchsen, so daß das Modem problemlos als Freisprechtelefon eingesetzt werden kann. Ein **Flash-ROM** nimmt jederzeit Software-Updates auf, beim Faxen sind Sie auf die Befehlsklasse 1 beschränkt. Bei der **Übertragungsgeschwindigkeit** bildet das **Supra Express** das **Schlußlicht** im Testfeld: Zwar werden beim Senden komprimierter Daten durchweg hohe Übertragungsraten erzielt, beim Empfang fiel das Modem jedoch häufiger in **niedrigere Übertragungsmodi** zurück.
Gespart wurde weiterhin am Handbuch, das einige grundlegende Befehle nicht erläutert, sowie an einem Netzschalter - zum Ausschalten müssen Sie den Stecker des externen Netzteils aus der Dose ziehen. Dennoch fällt die Wertung durch die hohe Funktionalität recht gut aus, auch wenn das Modem mit **379 Mark** sehr **teuer** ist.



Elsa Microlink 33.6TQV	Computime RalleyCom 336	Durchschnitt Empfangsleistung
23	23	24,7
64	65	66,0
29	29	31,0
64	66	69,2
23	25	26,5
65	70	68,2
25	26	25,8
65	65	65,3
23	23	24,5
66	66	65,7
	23	24,3
	66	68,5
23		24,5
65		67,2
24,3	24,8	
64,8	66,3	
24,3	24,7	
66,7	66,8	
100,0	99,5	

Mehrpreis in Pfennig, um dieselbe Datenmenge zu übertragen, die der Testsieger in einer Stunde überträgt (bei höchstem Citytarif)

Modell	Pearl V.34 3314 TVQE	Diamond Supra Express 336e SP	US Robotics Sportster Voice	Multitech Multi Modem ZDX 33.6	Microcom Office Porte 33.6	ElsaMicrolink 33.6TQV	Computime Ralleycom33.6
Pfennig/Stunde	9,2	34,7	14,9	7,0	3,1	0,0	2,2

ANBIETERADRESSEN

Computime GmbH, Max-von-Eyth-Str. 4, 86899 Landsberg, Tel. (08191) 9199-0, Fax (08191) 29550
Diamond Multimedia GmbH, Landsberger Straße 408, 81241 München, Tel. (089) 5 46 54-0, (089) 58 05-133
Elsa GmbH, Sonnenweg 11, 52070 Aachen, Tel. (0241) 9177-0, Fax (0241) 9177-600
Telewin GmbH, Industriestraße 5, 77972 Mahlberg, Tel. (07825) 870666, Fax (07825) 86806
MultiTech Computers GmbH, Edelsbergstr. 8, 80686 München, Tel. (089) 54 70 28-0, Fax (089) 54 70 28-10
Pearl Agency, Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen, Tel. (07631) 360-0, Fax (07631) 360-444
U.S. Robotics, Münchner Straße 12, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 22 00, Fax (089) 95 77-220

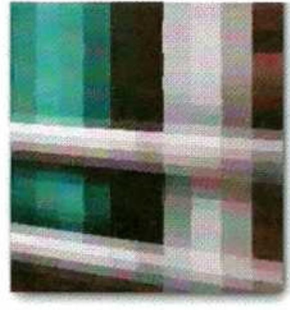
Hersteller	Computime	Diamond	Elsa	Microcom	Multitech	Pearl	US Robotics
Produkt	RalleyCom 336	Supra Express 336e Sp	Microlink 33.6TQV	OfficePorte 33.6	Multi Modem ZDX33.6	V.34 3314 TVQE extern	Sportster Voice 33.6
Testmuster von	Computime	Diamond	Elsa	Telewin	Multitech	Pearl	US Robotics
Preis	249,- Mark	379,- Mark	359,- Mark	333,- Mark	279,- Mark	178,80 Mark	348,- Mark
BZT-Zulassung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Chipsatz	Rockwell RC288DPi	Rockwell RCV288DPFSP Rev 44BC	Rockwell	Rockwell RCV288DPFSP Rev 44BC	AT&T	Rockwell RC288DPi Rev 05BA	US Robotics
ROM-Version	VF-1133V/R6 (GM) V8.00.0	006 GER 00	1.23, 10.10.96	2.050D-V34 ACF DS1	2.13A, 31.01.96	CRS-02 GER 19.04.95	2.0, 21.08.96
Faxbefehlsklassen	1, 2	1	1, 2, 2.0	1	2	1, 2	1, 2.0
Konfigurationsprofile	2	2	2	2	2	2	2
Voice-Funktion	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja
Flash-ROM	nein	ja	nein	nein	ja	nein	nein
ASVD	nein	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Software							
Terminalsoftware	Excalibur	Trio 5.02	Telix Lite 1.15d	Focal Point 4.03	Trio Fax 5.0	Bitware 3.30.07	Phone Tools 1.03
Fax	RCom Fax	Trio 5.02	Elsa Suite	Focal Point 4.03	Trio Fax 5.0	Bitware 3.30.07	Phone Tools 1.03
Sprachverarbeitung	–	Trio 5.02	Elsa Suite	Focal Point 4.03	–	Bitware 3.30.07	Phone Tools 1.03
Internet-Telefon	–	–	–	–	–	–	Vocaltech Internet Phone
Zugangssoftware für Online-Dienste	T-Online, AOL	CompuServe	T-Online, AOL, CompuServe	T-Online, AOL	CompuServe, AOL	–	CompuServe, AOL
Ausführung							
Gehäuse	Plastik	Plastik	Metall	Plastik	Plastik	Plastik	Plastik
Statusleuchten	9 LEDs	8 LEDs	10 LEDs	5 LEDs	10 LEDs	9 LEDs	8 LEDs
Interner Lautsprecher	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Lautstärkeregler	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja
Netzschalter	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja
Mikrofonbuchse	über Adapter	ja	nein	ja	nein	nein	nein
internes Mikrofon	nein	nein	ja	ja	nein	nein	ja
Lautsprecherbuchse	ja	ja	nein	ja	nein	nein	ja
Bewertung							
Ausstattung (0 bis 20 Punkte)	15	17	14	16	11	9	15
Übertragungsgeschwindigkeit (0 bis 60 Punkte)	59 PC ACTION PREIS-TIP	53	60	59 PC ACTION EMPFEHLUNG	58	58	57
Wertung in Prozent	93%	88%	93%	94%	86%	84%	90%
Note	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	gut	sehr gut

Immer mehr Leistung versprechen sich die Hersteller von Grafikkarten durch neuere 3D-Prozessoren. Welche Produkte seit unserem letzten Test in der Ausgabe 10/96 neu erschienen sind, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Alle 3D-Beschleuniger im Überblick

QUAL DER WAHL

Beim letzten Test konnte kaum ein Hersteller funktionstüchtige Treiber für Direct3D vorweisen. Auch war die Unterstützung durch die Spiele-Industrie im September letzten Jahres mangelhaft, weshalb wir seinerzeit keine konkrete Kaufempfehlung aussprechen wollten. Seit der Einführung von Direct3D 3.0 und dem Erscheinen etlicher Spieletitel mit Unterstützung für die neuen Karten, ist jedoch ein direkter Vergleich möglich geworden. Um zu überprüfen, welcher 3D-Prozessor zur Zeit die Nase vorn hat, haben wir das Tunneldemo des DirectX SDK sowie das Spiel Hellbender von Microsoft herangezogen. Neben den zum Teil dramatischen Geschwindigkeitsunterschieden in der Bildwiederholungsrate fiel auch noch folgender Aspekt ins Auge: Grafikprozessoren, die einen bilinearen Filter unterstützen, verbessern die Darstellungsqualität gewaltig. Bei der Annäherung an ein Objekt entstehen in 3D-Spielen für gewöhnlich grobe Pixelstrukturen und unschöne quadratische Muster. Ein bilinearer Filter sorgt für annähernd photorealistische Darstellungen, indem jeder Bildpunkt mit seinen Nachbarn abgemischt wird und so der Eindruck fließender Übergänge entsteht.

Der bilineare Filter wird leider bisher kaum eingesetzt. Er mischt benachbarte Bildpunkte untereinander ab, so daß keinerlei Pixel mehr zu sehen sind.

Die Grafikkarten des letzten Tests waren ohne Ausnahme komplette 2D- und 3D-Lösungen, die neben der 3D-Beschleunigung auch für die 2D-Darstellung und -Beschleunigung zuständig sind. Neu hinzugekommen ist eine Reihe von Zusatzkarten, die neben einer bereits installierten Grafikkarte betrieben werden. Der Vorteil dieser Karten liegt darin, daß Sie eine bereits vorhandene gute und teure Grafikkarte nicht zum alten Eisen geben müssen. Der Nachteil ist, daß Sie für ein solches Gespann zusammen etliche Mark mehr auf den Tisch blättern müssen.

Ein weiteres Ergebnis unserer Untersuchungen ist, daß Karten mit nur 2 MByte RAM deutliche Probleme mit verschiedenen Spielen haben. Vor allem die Komplettkarten - die ja auch noch Speicher für die normale Bildschirmdarstellung benötigen - haben oft nicht ausreichend Speicherplatz für die Vielzahl von Texturen moderner 3D-Spiele.

Die Prozessoren im Detail

S3 Virge: Bei dem S3 Virge handelt es sich um eine Weiterentwicklung des bekannten TrioV+ Prozessors. Schnell ist der Virge

Die Apocalypse 3D von Videologic bietet exzellente 3D-Performance, funktioniert aber nur mit bestimmten Hauptplatinen bzw. Chipsätzen (links).

Auf Diamonds Monster 3D arbeitet der Prozessor Voodoo von 3Dfx, der zur Zeit leistungsfähigste 3D-Beschleuniger. Sie liefert die schnellsten Framerates bei zugleich exzellenter Bildqualität.

Der 3D Blaster PCI von Creative Labs hinterläßt in der 2D-Leistung einen gemischten Eindruck, kann mit der 3D-Leistung jedoch überzeugen.

dann auch nur in der 2D-Beschleunigung, während sich 3D-Welten doch recht träge aufbauen. Mit dem Virge VX - dieser arbeitet mit schnellem VRAM - konnte lediglich die 2D-Beschleunigung signifikant verbessert werden. Schnelle 3D-Grafiken verspricht sich der Hersteller erst durch kommende Generationen seiner Prozessoren, wie dem Virge DX bzw. Virge GX.

ATI 3D Rage 2: Der aktuelle 3D-Prozessor von ATI trägt die Bezeichnung Rage 2, der in SVGA-Auflösungen recht gute Leistungsdaten erreicht, jedoch in niedrigen Auflösungen wie 320 x 200 Punkten außergewöhnlich langsam ist. Mit seiner 3D-Beschleunigung ist der Rage 2 mittlerweile zwar schneller als der Virge von S3, kann jedoch mit den erst kürzlich erschienenen 3D-Prozessoren nicht mithalten.

Matrox MGA1064SG: Wie das Kürzel in der Bezeichnung schon andeutet, arbeitet der Prozessor von Matrox mit dem besonders schnellen SGRAM. Eingesetzt wird der MGA 1064SG auf der Grafikkarte Mystique, mit der Sie im Vergleich zu S3-basierten Karten etwa mit der doppelten 3D-Leistung rechnen können. Allerdings: Der Prozessor unterstützt keine bilinearen Filter, was sich negativ auf die Qualität der Grafik auswirkt.

NEC PowerVR: Der 3D-Chip PowerVR - ein Gemeinschaftprojekt von NEC und Videologic - wird als zusätzliche Steckkarte angeboten, die neben einer bereits vorhandenen Grafikkarte arbeitet. Videologic bietet mit der Apocalypse 3D eine entsprechende Karte für den PCI-Bus an. Externe Kabelverbindungen sind nicht nötig, da die Daten direkt über den PCI-Bus geschickt werden. Jedoch wird hierfür ein moderner PCI-Chipsatz wie der Intel HX oder VX benötigt. Mit dem bereits etwas älteren FX-Chipsatz können Sie die Apocalypse 3D nicht betreiben. Als Hardware-Voraussetzung gibt der Hersteller zudem einen Prozessor mit wenigstens 133 MHz an, was mit den besonderen Rechentechniken begründet wird, mit der der PowerVR eine 3D-Welt aufbaut. Um eine optimale Geschwindigkeit zu erreichen, müssen Spiele daher die PowerVR-eigenen Features gesondert unterstützen. In der 3D-Leistung schlägt die Apocalypse 3D die Matrox Mystique in einigen Benchmarks glatt um das doppelte - jedoch fehlen auch hier die bilinearen Filter. Ein speziell für den PowerVR angepaßtes Spiel ist Ultimate Race von Kalisto, das in 800 x 600 Punkten läuft und einen ersten Eindruck über die Leistungsfähigkeit vermittelt.

3Dfx Voodoo: Härtester Konkurrent des PowerVR ist derzeit der Prozessor Voodoo vom Hersteller 3Dfx. Der Voodoo ist ebenfalls ein reiner 3D-Beschleuniger, der eine zusätzliche Grafikkarte benötigt, mit der er jedoch über ein externes Kabel verbunden wird. Zum Einsatz kommt der Chip auf der Orchid Righteous 3D sowie der Diamond Monster 3D. Im Gegensatz zum PowerVR unterstützt der Voodoo auch bilineare Filter, ohne daß es hierbei zu sichtbaren Geschwindigkeitseinbußen kommt. Einziger Nachteil: Ist der Voodoo aktiv, steht nur noch eine maximale Bildwiederholfrequenz von 60 Hz zur Verfügung. Ohne 3D-Beschleunigung können Sie jedoch die Bildwiederholfrequenzen Ihrer vorhandenen Grafikkarte nach wie vor voll ausnutzen. Der aktuelle

3D-Grafikkarten im Überblick

Hersteller	Produkt	Prozessor	RAM-DAC	Speicher	Preis	Besonderheit
Diamond	Stealth 3D 2000	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDO-RAM	299,- (2 MB), 355,- (4 MB)	
Elsa	Victory 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDO-RAM	328,- (2 MB), 429,- (4 MB)	
Genoa	Phantom 3D	S3 Virge	135 MHz	2 bis 4 MByte EDO-RAM	ab 250,-	
Hercules	Terminator 3D	S3 Virge	135 MHz	4 MByte EDO-RAM	390,-	
Miro	Media 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDO-RAM	349,-	Anschluß an Fernseher möglich
Number Nine	9 FX Reality 332	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDO-RAM	300,-	
Orchid	Fahrenheit Video 3D	S3 Virge	135 MHz	2 MByte EDO-RAM	328,-	
Diamond	Stealth 3D 3000	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte VRAM	439,- (2 MB), 525,- (4 MB)	
Elsa	Winner 2000 AVI	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 Mbyte Dual-Port EDO-RAM	ab 450,-	
Miro	Crystal VR	S3 Virge VX	220 MHz	2 bis 4 MByte VRAM	ab 450,-	
ATI	3D Xpression Plus	3D RAGE 2	170 MHz	2 MByte EDO-RAM	269,- (2 MB)	
ATI	3D Xpression PC2TV	3D RAGE 2	170 MHz	2 bis 4 MByte SDRAM	329,- (2 MB), 429,- (4 MB)	Anschluß an Fernseher möglich
ATI	3D Turbo PC2TV	3D RAGE 2	200 MHz	4 bis 8 MByte SGRAM	499,- (4 MB), 699,- (8 MB)	Anschluß an Fernseher möglich
Matrox	Mystique	MGA 1064SG	170 MHz	2 bis 4 MByte SGRAM	399,- (2 MB), 519,- (4 MB)	
Matrox	Millennium	MGA 2064W	220 MHz	2 bis 8 MByte WRAM	439,- (2 MB), 599,- (4 MB)	
Creative Labs	3D Blaster PCI	Rendition Vérité	135 MHz	4 MByte EDO-RAM	449,-	
Orchid	Righteous 3D	3DFX Voodoo	entfällt	4 MByte EDO-RAM	499,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte
Diamond	Monster 3D	3DFX Voodoo	entfällt	4 MByte EDO-RAM	449,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte
Videologic	Apocalypse 3D	NEC Power VR	entfällt	4 MByte SGRAM	380,-	benötigt zus. 2D-Grafikkarte

Spielehit Tomb Raider beispielsweise präsentiert sich mit Voodoo-Prozessor in einer hervorragenden Bildqualität und flüssiger 3D-Animation.
Auf seinen Lorbeeren will man sich bei 3Dfx jedoch nicht ausruhen: Mit dem Voodoo Rush wurde bereits eine nochmals schnellere Variante des 3D-Prozessors angekündigt.
Rendition Vérité: Der Chip Vérité von Rendition wird derzeit nur von Creative Labs auf dem 3D Blaster PCI eingesetzt und soll eine bereits vorhandene Grafikkarte ersetzen. Erste Benchmarks brachten unterschiedliche Ergebnisse: So ist die 2D-Beschleunigung unter Windows 95 zwar recht schnell, jedoch fiel die Karte durch gelegentliche Abstürze unangenehm auf. Nahezu unbrauchbar ist die Karte unter DOS in der niedrigsten Auflösung von 320 x 200 Punkten. So richtig in Fahrt kommt der 3D Blaster dann bei Hellbender, Tomb Raider oder dem aktuellen 3D-Spiel von ID





Ultimate Race von Kalisto läuft mit der Apocalypse 3D von Videologic in der Auflösung 800 x 600 Punkte in Spielhallenqualität. Das Fehlen von bilinearen Filten macht sich dank der hohen Auflösung kaum bemerkbar (oben). Mit den 3D-Prozessoren Voodoo von 3Dfx und Vérité von Rendition macht Lara Croft eine noch mal so gute Figur (rechts).

Software, für das es erstmals eine 3D-Unterstützung gibt. Durch den Einsatz von bilinearen Filtern können Sie bei allen Spielen mit einer sehr guten Bildqualität rechnen. Für eine endgültige Bewertung warten wir jedoch noch auf aktualisierte Treiber von Creative Labs.

Kersten Mayer

FAZIT

Die leistungsfähigsten 3D-Prozessoren kommen derzeit von 3Dfx und NEC bzw. Videologic. Die Preise entsprechender Karten liegen zwischen 380,- und 500,- Mark, wobei der Betrag für eine parallel zu installierende Grafikkarte gegebenenfalls noch hinzugerechnet werden muß. Als Komplettlösung können wir die Mystique von Matrox empfehlen: Sie liegt zwar leistungsmäßig hinter Voodoo, PowerVR und Vérité, fällt aber preislich moderater aus. Wem die 2D-Leistung der Grafikkarte nicht so wichtig ist, der kann eine Auge auf den 3D-Blaster von Creative Labs werfen. Für 450,- Mark bekommen Sie gute 3D-Performance und eine exzellente Darstellungsqualität geboten.

REFERENZKLASSEN

Auf dem neuesten Stand befindet sich unsere Produkt-Übersicht aller wichtigen Hardware-Komponenten für PC-Spieler. Die Referenzklassen sind hilfreich für den nächsten Einkauf und lassen das eigene System zu Hause richtig einordnen.

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung 3D (2D)
Referenzklasse				
Monster 3D	Diamond	449,-	Jan 97	96% (-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Jan 97	96% (-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Jan 97	90% (-)
Absolute Spitzenklasse				
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Jan 97	85% (78%)
Spitzenklasse				
Mystique	Matrox	399,-	Jan 97	80% (89%)
Oberklasse				
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Jan 97	76% (84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Jan 97	57% (81%)
Mittelklasse				
Victory 3D	Elsa	329,-	Jan 97	63% (81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63% (81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	60% (78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

EIDE-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
DR-A19X	Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200	Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
Oberklasse				
CSD-88-EE	Sony	200,-	Nov 96	62%
Mittelklasse				
FX810T	Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400	NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B	Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B	Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739	Pearl	189,-	Nov 96	50%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Nov 96	94%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Nov 96	87%
Spitzenklasse				
Hypersound 72/4 Wave	Pearl	229,-	Nov 96	83%
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Nov 96	81%
Oberklasse				
Soundblaster AWE 32 PnP	Creative Labs	299,-	Nov 96	79%
Maxi Sound 32 Wave FX PnP	Guillemot	249,-	Nov 96	78%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Nov 96	77%
Ultrasound PnP	Gravis	279,-	Nov 96	76%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Nov 96	75%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

V34 Plus Modem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
OfficePorte 33.6	Microcom	333,-	Jan 97	94%
Microlink 33.6TQV	Elsa	359,-	Jan 97	93%
RalleyCom 336	Computime	249,-	Jan 97	93%
Sportster Voice 33.6	US Robotics	348,-	Jan 97	90%
Absolute Spitzenklasse				
Supra Express 336e Sp	Diamond	379,-	Jan 97	88%
Multi Modem ZDX33.6	Multitech	279,-	Jan 97	86%
Spitzenklasse				
V.34 3314 TVQE extern	Pearl	179,-	Jan 97	84%

PC ACTION PREIS-TIP: Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis.



Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

DIE KLASSIFIZIERUNG

Klasse	Wertung
Referenzklasse	ab 90%
Absolute Spitzenklasse	85% - 89%
Spitzenklasse	80% - 84%
Oberklasse	70% - 79%
Mittelklasse	60% - 69%
Unterklasse	bis 59%

DER OFFENE BRIEF...



Seid gegrüßt, Heiligkeiten,

Auch auf die Gefahr hin, Eurer Gottheit zu lästern, habe ich etwas Kritik. Neulich betrat eine Gruppe verhaßter Helden meinen schönen Dungeon und besiegte mächtige Dämonen ohne große Mühe. Drei von ihnen waren erfahrene Recken, die schon ganze Verliese alleine entvölkert hatten. Ihnen gönnte ich ihren Erfolg, hatten sie doch lange und hart an ihrem Können arbeiten müssen. Doch der vierte sollte für mich ein leichtes Opfer werden, erreichte er doch gerade erst die dritte Stufe und trug noch nicht die Narben zahlloser Scharmützel. Aber mit nur einem Schlag hat dieser Neuling meinen treuen Diener, den „Skeleton King", zerschmettert! Nicht nur weil er eine übermenschlich mächtige Waffe trug, sondern weil auch seine Charakterwerte weit über denen anderer blutiger Anfänger lagen. Ziemlich gelangweilt wandte er sich daraufhin seinen erfahrenen Kumpanen zu und besiegte sie ebenfalls mühelos. Oben in Tristram kaufte er sich anschließend eine Ausrüstung für Zigtausende von Goldstücken, die er aus seinem Rucksack zauberte. Die drei besiegten Veteranen zogen zornig davon und wurden nicht wieder gesehen. Hätte ich die Möglichkeit, würde auch ich meinen düsteren Abgründen vor so viel Unfairness entfliehen! Kampf allen unehrlichen Cheat-Benutzern!

Von diesem Mißstand hat man auch bei anderen Online-Spielen gehört, doch diesmal betrifft es nicht nur die tapferen „Endgegner", wie wir gewöhnlich abfällig genannt werden. Jeder ehrliche Held muß um sein Leben fürchten, wenn einer dieser Cheater den Dungeon betritt. Warum ausgerechnet in meinem Verlies?! Einige andere Götter haben schon Internet-Welten entworfen, in denen Betrüger keine Chance haben. Solange die Helden nur alleine in ihrem Heim schummeln und nicht mit anderen in Kontakt treten können, ruinieren sie schlimmstenfalls ihren eigenen Spaß. Hier jedoch werden alle in Mitleidenschaft gezogen. Das muß sich doch verhindern lassen! Für mich fürchte ich, ist es zu spät, monatelange Freude auf einen Schlag vernichtet. Denkt jedoch an mein Schicksal, wenn die Tore des Battlenet für meinen Nachfolger oder StarCraft geöffnet werden.

Euer machtloser Diablo

SIE HABEN FRAGEN, PROBLEME ODER WOLLEN TIPS&TRICKS? BITTE BEACHTEN SIE DIE TELEFONNUMMERN AUF SEITE 22

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw),

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Die PC Action 04/97 erscheint am 19. März 1997

Titel PC Action
© Interplay

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Telefax: 0911/64 27 86 0
Telefon: 0911/9 68 32 - 0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911/9 68 32-19
Wolfgang Menne 0911/9 68 32-43

Disposition:
Tanja Kaiser 0911/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg

Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 103.748 Exemplare